

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10
SEBAGAI LAMBANG BANYAKNYA BENDA
MELALUI MEDIA BENDA ALAM PADA ANAK KELOMPOK “A”
TK AL-HUSNA YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Sri Rejeki
NIM 11111247016

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN PRASEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
MEI 2015**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “ PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 SEBAGAI LAMBANG BANYAKNYA BENDA MELALUI MEDIA BENDA ALAM PADA ANAK KELOMPOK “A” TK AL-HUSNA YOGYAKARTA” yang disusun oleh Sri Rejeki, NIM 11111247016 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 13 Maret 2015

Pembimbing Skripsi I,

Pembimbing Skripsi II,



Dr. Slamet Suyanto, M. Ed
NIP. 19620702 199101 1 001



Arumi Savitri F, M. A.
NIP. 19821218 200604 2 001



SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.



Yogyakarta, 13 Maret 2015

Yang menyatakan,



Sri Rejeki

NIM 11111247016

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 SEBAGAI LAMBANG BANYAKNYA BENDA MELALUI MEDIA BENDA ALAM PADA ANAK KELOMPOK “A” TK AL-HUSNA YOGYAKARTA” yang disusun oleh Sri Rejeki, NIM 11111247016 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 9 April 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Slamet Suyanto, M.Ed	Ketua Penguji		20/4 2015
Ika Budi Maryatun, M.Pd	Sekretaris Penguji		4/5 2015
Dr. Ch. Ismaniati	Penguji Utama		29/4 2015
Arumi Savitri F, M. A.	Penguji Pendamping		5/5 2015

Yogyakarta, 20 MAY 2015

Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan



Dr. Haryanto, M. Pd.
NIP 19600902 198702 1 001

MOTTO

Ilmu itu di dapat dari lidah yang gemar yang bertanya dan akal yang suka berfikir.

(Abdullah bin Abbas)

Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua. (Aristoteles)

PERSEMBAHAN

Dengan segala rasa syukur kepada Allah SWT atas nikmat dan karunia yang diberikan, skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Keluarga.
2. Nusa dan Bangsa
3. Almamaterku tercinta, Universitas Negeri Yogyakarta.

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10
SEBAGAI LAMBANG BANYAKNYA BENDA
MELALUI MEDIA BENDA ALAM PADA ANAK KELOMPOK “A”
TK AL-HUSNA YOGYAKARTA**

Oleh
Sri Rejeki
NIM 11111247016

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 sebagai lambang banyaknya benda melalui media benda alam pada anak Kelompok A TK Al-Husna Yogyakarta.

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas kolaboratif. Subjek penelitian ini adalah 23 anak Kelompok A TK Al-Husna Yogyakarta, yang terdiri dari 9 laki-laki dan 14 perempuan. Objek penelitian adalah kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10 dengan mempergunakan media benda alam yang dianggap menarik dan bentuknya bervariasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi kemampuan berhitung dan menulis angka di udara, tes lisan kemampuan mengenal angka dan tes tertulis kemampuan menebalkan angka dan menulis angka. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Adapun indikator keberhasilan PTK dari keseluruhan jumlah nilai anak memperoleh nilai rata-rata $\geq 7,0$ (skala 0-10) sehingga dapat dikatakan baik.

Hasil penelitian menunjukkan pada Pratindakan kemampuan anak mengenal angka adalah 5,94 termasuk dalam kriteria kurang. Pada Siklus I nilai rata-ratanya meningkat menjadi 6,42 termasuk dalam kriteria cukup. Pada Siklus II rerata nilai anak meningkat menjadi 7,02 termasuk dalam kriteria baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bermain sambil belajar dengan menggunakan media benda-benda alam lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka sebagai lambang banyaknya benda pada anak TK. Kegiatannya dapat berupa berhitung dengan benda alam, mengenal angka yang guru tunjukkan, menirukan gerakan menulis angka di udara, menebalkan angka yang disediakan, menulis angka, dan memasang angka dengan benda alam.

Kata kunci: *kemampuan mengenal angka, benda-benda alam*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala karunia-Nya, dan atas segala nikmat-Nya, sehingga Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam senantiasa tercurah kepada Rasulullah tercinta Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan pejuang akhir zaman.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi diri sendiri dan masyarakat pada umumnya. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dorongan dan dalam proses penyusunan skripsi ini mendapat banyak bimbingan, pengarahan, motivasi, bantuan, dan nasehat. Oleh karena itu, pada kesempatan ini Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan kepada Penulis untuk dapat menuntut ilmu di UNY.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian demi terselesaikannya tugas akhir ini.
3. Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian, pengarahan, dan bimbingan yang bermanfaat demi terselesaikannya skripsi ini.
4. Bapak Dr. Slamet Suyanto, M. Ed. selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Arumi Savitri F. M. A. selaku Dosen Pembimbing II penulisan skripsi, yang selalu sabar dalam memberikan masukan dan arahan selama proses pembuatan skripsi, serta telah meluangkan waktunya hingga terselesaikannya penulisan karya tulis ini.
5. Bapak Ibu Dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan seluruh Staf Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah bersedia berbagi ilmunya dan memberikan fasilitas untuk memperlancar studi kepada Penulis.

6. Ibu Parjimah, S. Pd. I, selaku kepala sekolah, Ibu Sutarti, S.Pd selaku guru kolaborator, Ibu guru serta karyawan TK Al-Husna Yogyakarta yang telah banyak memberikan pengarahan, masukan, saran, dan kesempatan untuk melakukan penelitian ini.
7. Ibu Bapak tercinta dan keluarga besar atas doa dan dukungannya.
8. Teman-temanku mahasiswa S1 PKS PAUD Angkatan 2011 yang selalu memberikan dorongan semangat.
9. Semua pihak yang terlibat dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 13 Maret 2015

Penulis



Sri Rejeki

NIM 11111247016

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi masalah	10
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Penelitian.....	11
G. Definisi Operasional	12
 BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kemampuan Mengenal Angka Sebagai Lambang Banyaknya Benda.....	15
1. Pengertian Angka	15
2. Tahap Mengenal Angka	16

3. Konsep Mengenal Angka	19
4. Prinsip Pembelajaran Mengenal Angka	21
B. Karakteristik Anak Usia Dini	23
1. Bermain	23
2. Bermain dengan Benda-Benda Alam	25
C. Kerangka Berpikir	29
D. HipotesisTindakan	30

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	31
B. Prose Penelitian	32
C. <i>Setting</i> Penelitian	33
D. Desain Penelitian	33
E. Teknik Pengumpulan Data	36
F. Instrumen Pengumpulan data	37
G. Teknik Analisis Data	39
H. Indikator Keberhasilan	41`

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian.....	42
B. Deskripsi Hasil Penelitian	42
1. Tindakan Siklus I	42
a. Perencanaan Tindakan Siklus I	42
b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I	43
c. Observasi	48
d. Refleksi Siklus I	49
2. Perbaikan Siklus II	50
a. Rencana Tindakan Siklus II	50
b. Pelaksanaan Siklus II	51

c. Observasi	54
d. Refleksi Siklus II	54
C. Pembahasan Hasil Penelitian	57
D. Keterbatasan Penelitian	60
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	61
B. Saran	62
 DAFTAR PUSTAKA.....	63
LAMPIRAN	66

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1 Tahapan Perkembangan Anak dalam Belajar Matematika	18
Tabel 2 Kisi-kisi Instrumen Kemampuan AUD Mengenal Angka sebagai Lambang Banyaknya Benda	38
Tabel 3 Kriteria Kemampuan Anak dalam Mengenal Angka 1-10 sebagai Lambang Banyaknya Benda Melalui Benda-benda Alam	41

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1 Nilai Rata-rata Kemampuan Anak dalam Mengenal Angka 1-10 sebagai Lambang Banyaknya Benda pada Tahap Pratindakan	8
Gambar 2 Model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis and Taggart	36
Gambar 3 Kemampuan Mengenal Angka sebagai Lambang Banyaknya Benda pada tahap Siklus 1	49
Gambar 4 Kemampuan Anak Mengenal Angka sebagai Lambang Banyaknya Benda pada Tahap Siklus II	55
Gambar 5 Perbandingan Kemampuan Anak Mengenal Angka 1- 10 sebagai Lambang Banyaknya Benda pada Tiap Siklus	56

LAMPIRAN

		Hal
Lampiran 1	Surat Ijin Penelitian	66
Lampiran 2	Lembar Observasi	69
Lampiran 3	Rencana Kegiatan Harian	85
Lampiran 4	Contoh Lembar Kegiatan Anak	110
Lampiran 5	Foto Kegiatan	119

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang penting dalam proses perkembangan anak. Pada saat ini, PAUD sudah mendapatkan perhatian yang lebih dari pemerintah, terbukti dengan banyak berdirinya lembaga PAUD di daerah pedesaan ataupun diperkotaan. Selain itu sudah disadari secara penuh bahwa perkembangan anak itu lebih banyak terjadi pada saat usia dini (Slamet Suyanto, 2005: 7) yaitu masa usia dini disebut sebagai masa *golden age*, pertumbuhan dan perkembangan fisik, motorik, sosial-emosional, kognitif, moral, dan bahasa terjadi begitu pesat, karena itulah diperlukan stimulasi yang tepat dan diberikan sejak usia dini.

Berbagai aspek perkembangan anak secara utuh dikembangkan, meliputi perkembangan kognitif, bahasa, fisik-motorik, moral, dan sosial-emosional. Aspek tersebut perlu untuk dikembangkan secara optimal sebagai landasan perkembangan anak pada tahapan selanjutnya. Guru PAUD dalam memberikan stimulasi pada anak usia dini agar berbagai kemampuan anak berkembang meliputi: stimulasi motorik dapat dengan permainan tradisional petak umpet, *gobak sodor*, dan lainnya. Stimulasi organ penglihatan dapat dengan membedakan warna dan bentuk, stimulasi pendengaran dapat melalui berbagai bunyi-bunyian, stimulasi kognitif dapat melalui bermain dakon, balok, serta benda yang ada disekitar lingkungan anak.

Salah satu aspek perkembangan yang perlu dikembangkan adalah kognitif, suatu proses berpikir yaitu berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Menurut Piaget (Slamet Suyanto, 2005: 53) perkembangan kognitif anak pada umumnya memiliki fase (tahapan) yang sama yaitu melalui empat tahap dimulai dari tahap sensori motor, praoperasional, konkret operasional, dan formal operasional. Dari empat tahapan yang telah disebutkan pendidik dapat memberikan stimulasi kepada anak dengan tepat dan sesuai agar tidak berakibat fatal kepada anak. Anak tidak mampu berpikir seperti orang dewasa pada umumnya. Anak Taman Kanak-kanak (TK) pada berada dalam tahap pra operasional, anak diberi pengalaman yang konkret dirasakan langsung oleh anak. Anak tidak dapat menerima materi/konsep yang sifatnya menghafal, karena anak menjadi terbebani, bosan dan verbalismenya belum cukup mampu.

Menurut Bruner (Slamet Suyanto, 2005: 53), sebaiknya anak yang sedang belajar angka dimulai dari benda yang nyata sebelum anak mengenal angka. Anak dapat belajar dengan tahapan enaktif yaitu dengan benda konkret, ikonik dengan gambar dan simbolik dengan kata atau simbol. Berdasarkan teori tersebut, maka seharusnya dalam proses pembelajaran berhitung pendidik mengenalkan secara langsung dalam mengenal angka 1-10 melalui benda-benda konkret, agar anak dapat melihat dan memegang secara langsung. Tentunya proses tersebut memerlukan waktu yang lama dan melalui proses yang bertahap.

Dinyatakan dalam Permendiknas Nomor 58 Tahun 2010, anak usia 4-5 tahun atau Kelompok A, sudah mampu mengetahui konsep banyak sedikit, membilang banyak benda 1-10, mampu mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, dan mengenal lambang huruf. Dalam mengenalkan konsep bilangan tentunya memerlukan pembelajaran yang menyenangkan agar anak dapat tertarik untuk mengerjakannya. Dijelaskan dalam (Sudaryanti, 2006: 7-13) untuk mengajarkan anak belajar berhitung dapat melalui (1) anak mampu dalam membilang misalnyamelalui sebuah nyanyian, dengan jari anak, benda-benda, sambil berolahraga, (2) dapat dikenalkan bentuk angka 1-10 terlebih dahulu agar anak mengenal bentuk angka dari angka-angka yang sering anak ucapkan. (3) anak diajak untuk mengurutkan angka yang sudah diacak oleh guru supaya diurutkan sesuai angka yang benar. Anak yang sudah paham akan urutan angka tentu dapat mengurutkan dengan benar contohnya dengan angka pada kalender yang sudah dipotong-potong dan dipersiapkan, (4) mengurutkan adalah memasang angka yang ada tersebut dengan bendanya. Hal ini dapat melalui media asli dengan angkanya atau hanya melalui gambar yang sudah disusun dalam lembar LKA, dan anak cukup menarik garis saja. (5) tahapan yang terakhir dalam mengenalkan angka yaitu menuliskan angka sebagai lambang banyaknya benda.

Pengenalan angka 1-10 sebagai lambang banyaknya benda, dapat dilakukan melalui bermain. Melalui bermain maka anak akan merasa terpenuhi

kebutuhannya dalam belajar dan bermain disekitar lingkungan anak (Sudaryanti, 2006: 6), tentunya bermain yang dimaksudkan adalah yang mampu untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak. Kegiatan selama anak bermain, juga dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman baru bagi anak, yang didapat dari bahan dan alat yang dipersiapkan oleh pendidik. Dalam bermain itu juga anak memperoleh pengalaman berinteraksi dengan orang lain. Kegiatan bermain akan membuat anak menjadi lebih aktif dan kreatif. Menurut (Retno Pudjiati, 2013: 16) bermain adalah pekerjaan anak, dengan bermain dapat mengembangkan kemampuan anak dengan menyenangkan. Apabila anak yang kita didik tidak mengalami masa kanak-kanak sesuai dengan dunia anak, maka kreativitas yang anak miliki akan hilang. Selain itu anak dapat merasa tertekan, sehingga mengalami gangguan belajar atau gangguan perilaku.

Bermain dengan benda konkret yang ada dialam sekitar dapat dicontohkan seperti melihat langsung benda nyata, menghitung buah, daun, pohon, batu, bintang, mencari warna bunga yang sama, dan lainnya. Bermain dengan benda-benda konkret tersebut mampu mengembangkan anak untuk dapat mengenal angka 1-10 sebagai lambang banyaknya benda salah satunya adalah mempergunakan media benda-benda alam. Menurut (Retno Pudjiati, 2013: 24) mainan untuk anak sebaiknya yang aman dan bersih, tidak tajam dan mudah pecah, tidak mengandung cat berbahaya, tidak menggunakan lisrik dan baterai. Berdasarkan hal tersebut maka dipilihlah media benda-benda alam yang dirasa cocok untuk anak, selain menarik dan menantang bagi anak, juga dirancang

dalam bentuk yang beraneka ragam agar anak lebih senang dan tidak mengalami kejenuhan. Contohnya menghitung jumlah batu hitam dan batu putih, mencari angka sesuai jumlah kerang yang disediakan, menghitung biji-bijian dan mencari kartu angka yang sesuai jumlahnya serta masih banyak contoh bentuk lainnya.

Kenyataan kondisi yang ada khususnya di TK Al-Husna Yogyakarta Kelompok A berdasarkan hasil tes awal dengan mempergunakan Lembar Kerja Anak (LKA) berhitung dan majalah Bintang menunjukkan bahwa rata-rata anak-anak belum mampu ketika diminta menghitung benda-benda yang ada dalam gambar lalu menuliskan lambang bilangannya dalam lembar LKA. Contohnya terdapat gambar mobil berjumlah 7 dan anak diminta menghitung jumlah gambar mobil kemudian menuliskan angkanya dilembar kertas, ternyata antara jumlah gambar mobil dan angka yang dituliskan dikertas masih salah. Pada berbagai kegiatan dikelas sebenarnya guru juga sudah mengenalkan dan mengajarkan berhitung, mengenal angka, dan memasangkan angka sesuai jumlahnya melalui nyanyian, melalui LKA, namun anak tetap belum mampu. Berdasarkan kenyataan tersebut analisa yang dapat disimpulkan anak belum dapat membedakan angka, anak dalam menghitung masih kurang. Selain itu media yang digunakan kurang menarik karena banyak mempergunakan LKA pada majalah. Contoh lain yang ada dalam kegiatan di TK Al-Husna pada setiap sentra diajarkan untuk dapat mengenalkan angka 1-10 dengan kartu angka. Anak-anak di TK Al-Husna hafal jika hanya sekedar menyebutkan bilangannya dengan nyanyian namun jika sudah ada latihan dibuku yang bentuknya menghitung

jumlah benda dan melingkari angkanya yang terdapat pada gambar dengan jumlah bervariasi $\pm 85\%$ dari jumlah anak masih banyak yang salah.

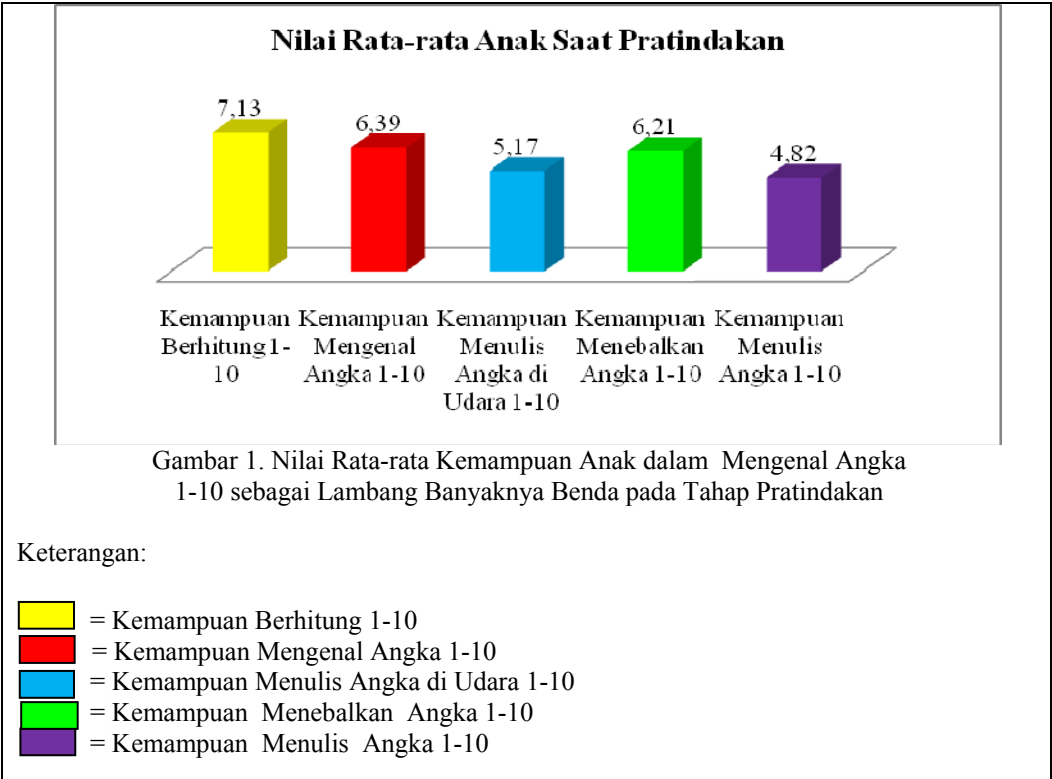
Kegiatan awal dalam penelitian ini adalah melakukan observasi pada proses pembelajaran yang berhubungan dengan kemampuan berhitung anak di Kelompok A. Observasi yang dilakukan di luar kelas pada tanggal 11-12 Agustus 2014 yaitu salah satu contoh pembelajarannya anak diajak berhitung yang dilaksanakan di depan kelas dan di luar kelas. Pada saat observasi, guru kelas mengajak anak untuk melakukan kegiatan berhitung di luar kelas, setelah mereka selesai berbaris. Guru menyiapkan bendera untuk berhitung. Guru menjelaskan kegiatan berhitung yang akan dilakukan yaitu mengambil bendera sesuai perintah guru. Ada beberapa anak yang memperhatikan saat guru menjelaskan dan beberapa anak lainnya justru sibuk berbicara sendiri. Dapat dilihat bahwa antusias anak terhadap kegiatan tersebut kurang karena benda yang digunakan saat bermain sudah sering digunakan anak.

Kegiatan yang dilakukan saat itu terlihat kurang menarik bagi anak, media dan tempatnya juga kurang mendukung. Anak merasa bosan sehingga saat melakukan kegiatan tersebut anak menjadi kurang maksimal. Satu persatu anak melakukan kegiatan berlari mengambil bendera sesuai perintah guru. Jumlah bendera yang diambil dengan perintah guru terlihat belum sesuai. Banyak anak yang masih mengambil bendera semau anak sendiri. Anak terlihat kesulitan saat harus mengambil bendera dengan cara berhitung di atas lima. Ada 5 anak yang keliru saat berhitung karena hitungannya masih terbolak balik.

Pada observasi di dalam kelas, kegiatan berhitung yang dilakukan di Kelompok A pada tanggal 13-14 Agustus 2014 menggunakan LKA Berhitung yaitu anak diminta untuk memasang angka sesuai dengan jumlah gambar yang ada disampingnya. Guru memberi contoh terlebih dahulu kegiatan tersebut di papan tulis. Anak melakukan kegiatan mengerjakan LKA Berhitung namun ternyata dalam mengisinya masih salah. Kegiatan lainnya anak diminta untuk memasang angka dengan jumlah benda di Majalah Bintang, namun 85% anak masih salah dalam mengisi. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan didapatkan hasil 7 anak mampu berhitung namun tidak paham dengan banyaknya benda, 4 anak tidak dapat mengenal angka, 11 anak kurang kurang tertarik dengan kegiatan kelas, dan 1 anak masih bingung membedakan angka. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak dalam melakukan kegiatan mengenal angka 1-10 sebagai lambang banyaknya benda masih belum optimal sehingga saat anak diminta untuk memasang jumlah benda dengan angkanya masih keliru.

Berdasarkan gambaran kegiatan mengajar pada saat Pratindakan yang sudah dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa guru kurang optimal dalam menstimulasi kegiatan berhitung 1-10. Hal tersebut dikarenakan teknik yang dilakukan oleh guru dalam menstimulasi kemampuan berhitung anak kurang bervariasi sehingga minat anak berkurang dan pesan pembelajaran tidak dapat diterima anak secara optimal. Kegiatan dalam mengenal angka 1-10 sebagai lambang banyaknya benda tidak secara teratur dilakukan. Peneliti melakukan

koordinasi dengan guru kelas tentang rencana melakukan perbaikan pembelajaran mengenal angka sebagai lambang banyaknya benda dengan melalui media permainan yang baru yaitu benda-benda yang ada di alam. Dari hasil lembar penilaian yang sudah didokumentasikan didapatkan bahwa masih banyak anak yang belum memenuhi indikator capaian perkembangan yang semestinya dapat dicapai oleh anak. Pada Gambar 1 ditampilkan hasil dari penilaian saat pratindakan.



Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal angka sebagai lambang banyaknya benda sebelum diberikan tindakan masih kurang yaituterlihat dari gambar kemampuan berhitung anak yang berada dalam kriteria baik yaitu nilainya 7,13, untuk kemampuan mengenl angka anak berada pada kriteria cukup dengan nilai 6,39, kemampuan menulis di udara berada pada

kriteria kurang dengan nilai 5,17, kemampuan menebalkan berada pada kriteria cukup dengan nilai 6,21, dan kemampuan menulis berada pada kriteria kurang dengan nilai 4,82. Dari kelima indikator kemampuan menulis yang masih berada dalam kriteria kurang karena motorik halus anak juga belum berkembang baik. Selain itu dikarenakan kurangnya kegiatan yang mendukung perkembangan kognitif anak khususnya dalam berhitung dan mengenal angka. Minat anak dalam melakukan kegiatan berhitung masih kurang dikarenakan kegiatan yang dilakukan selama ini kurang bervariasi, guru memberikan kegiatan berhitung dan mengenal angka yang belum sesuai dengan minat anak. Selama ini guru banyak mempergunakan kegiatan Lembar Kerja Anak (LKA) sebagai kegiatan berhitung dan mengenal angka sehingga anak mengalami kejenuhan dan kurang tertarik dengan kegiatan berhitung tersebut. Penggunaan alat-alat atau media untuk kegiatan mengenal angka sebagai lambang banyaknya benda juga kurang bervariasi mengakibatkan anak kurang tertarik.

Kemampuan anak dalam mengenal angka sebagai lambang banyaknya benda tersebut sebenarnya dapat ditingkatkan dengan mempergunakan benda konkret sesuai dengan tahapan usia anak salah satunya mempergunakan media benda alam yang ada disekitar anak. Benda alam yang dapat digunakan dapat berupa benda mati seperti batu, tanah, pasir, biji, kerang, dan lain-lain, sedangkan benda hidup dapat berupa manusia itu sendiri, hewan, dan tanaman. Dengan benda konkret anak dapat berlatih berhitung langsung dengan benda sekaligus

mengenai angka, hal tersebut sesuai dengan pendapat (Retno Pudjiati, 2013: 16) yang dituliskan pada halaman sebelumnya.

Berdasarkan paparan yang telah tertulis di atas, maka peneliti memberikan solusi dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas, yaitu mencari permainan yang kreatif bagi Kelompok TK A agar dapat menstimulus anak untuk berhitung secara benar dan mampu mengenali angka sebagai lambang banyaknya benda, maka diambil judul penelitian “Peningkatan Kemampuan Mengenali Angka 1-10 sebagai Lambang Banyaknya Benda Pada Anak Kelompok A Melalui Media Benda Alam di TK Al-Husna Yogyakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi tentang permasalahan yang ada. Rata-rata anak yang ada dikelas mereka memiliki kesulitan diantaranya yaitu:

1. Ada 7 dari 23 anak yang cukup mampu berhitung, namun tidak memahami banyaknya benda.
2. Ada 4 dari 23 anak yang tidak bisa mengenali angka.
3. Ada 11 dari 23 anak yang kurang tertarik dan tertantang dalam pengenalan angka yang guru ajarkan.
4. Ada 1 dari 23 anak yang bingung dalam membedakan angka.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dalam penelitian ini hanya dibatasi pada masalah memanfaatkan benda-benda alam untuk kegiatan berhitung

dan mengenal angka 1-10 sebagai lambang banyaknya bilangan dengan media yang bervariasi di TK Al-Husna Yogyakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 sebagai lambang banyaknya benda pada Kelompok A melalui media benda-benda alam di TK Al-Husna Yogyakarta ?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dalam rangka peningkatan kemampuan anak untuk mengenal angka sebagai lambang banyaknya benda melalui media benda alam khususnya di TK Al-Husna Yogyakarta.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritik maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan para pendidik khususnya pendidik Taman Kanak-kanak (TK) dalam menyusun atau mengadakan kegiatan bermain yang bervariasi, kreatif dan menarik bagi anak sehingga dapat memfokuskan pemikiran anak dan meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10 sebagai lambang banyaknya benda.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Orangtua

Perlunya peran penting orangtua dalam memilih jenis aktivitas bermain bagi anak-anaknya, karena pemberian sarana belajar dan bermain khususnya dalam mengenal angka 1-10 yang diminati dan sesuai kemampuan anak akan lebih bermanfaat bagi putra-putrinya, selain itu diharapkan dapat membuka mata hati orangtua untuk mengetahui tentang pentingnya bermain bagi anak.

b. Bagi Anak

Pemberian kegiatan pembelajaran yang bervariasi, kreatif dan menarik, khususnya kegiatan melalui media benda alam yang akan mendukung dan menumbuhkan motivasi anak untuk belajar mengenal angka 1-10 sebagai lambang banyaknya benda.

c. Bagi Pendidik

Pendidik diharapkan mampu menyajikan kegiatan pembelajaran yang bervariasi, kreatif dan menarik, sehingga peserta didik dapat termotivasi dan terfokus perhatian dan pemikiran dalam mengenal angka 1-10 sebagai lambang banyaknya benda.

G. Definisi Operasional

Untuk mendapatkan kesamaan arti pada penelitian ini dilakukan pendefinisian istilah yaitu:.

1. Kemampuan mengenal angka 1-10 sebagai lambang banyaknya benda. Kemampuan mengenal angka 1-10 sebagai lambang banyaknya benda dapat dilakukan melalui tahapan diantaranya kemampuan anak untuk berhitung 1-10, dilanjutkan kemampuan anak mengenal angka 1-10,

berikutnya kemampuan menulis angka di udara, selanjutnya kemampuan anak menebalkan angka 1-10, dan tahapan terakhir adalah kemampuan anak dalam menulis angka 1-10. Angka adalah lambang yang mewakili bilangan. Setiap bilangan mempunyai beberapa lambang yang disebut angka. Pada penelitian ini dikenalkan lambang bilangan desimal yang dapat disusun dari simbol-simbol yang disebut angka. Sebelumnya perlu diketahui bahwa jenis bilangan itu ada yang dinamakan dengan bilangan kardinal (*cardinal number*) yaitu bilangan yang berhubungan dengan banyaknya suatu himpunan, sebagai contohnya ada tiga apel saja disebut dengan himpunan tiga apel.

2. Terdapat bilangan lain yaitu bilangan asli (*counting number atau natural number*) adalah bilangan yang merupakan lanjutan dari bilangan kardinal kearah terciptanya bilangan asli, atau yang digunakan dalam membilang. Bilangan asli tersebut adalah (1, 2, 3, 4, 5,) dan seterusnya. Dalam penelitian ini anak mengenal tentang bilangan cacah yang dibatasi hanya sampai pada bilangan 10 yaitu (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10) tentunya dalam mengenal mempergunakan benda-benda alam yang dekat dengan anak.
3. Media bermain dengan benda-benda alam. Media bermain yang dimaksud dalam hal ini sama dengan sumber belajar yang akan digunakan dalam penelitian yaitu benda alam. Memperkenalkan benda alam yang dekat dengan anak merupakan sumber belajar yang paling efektif. Benda alam yang dapat dimanfaatkan untuk mengoptimalkan kegiatan belajar anak adalah benda

4. mati dan benda hidup. Benda-benda tersebut adalah segala sesuatu yang ada di alam seperti air, hutan, tanah, batu-batuan, tumbuh-tumbuhan, hewan, iklim, suhu dan sebagainya yang tertulis dalam seri bacaan orangtua “Memfaatkan Lingkungan Sekitar Sebagai Sumber Belajar Anak”, namun dalam kegiatan penelitian ini benda-benda alam yang digunakan peneliti dibatasi hanya dengan tanah, batu-batuan, dan tumbuh-tumbuhan saja.
5. Anak usia dini. Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Penelitian ini, anak usia dini yang akan diteliti adalah anak yang berusia 4-5 tahun dan berada pada Kelompok A di TK. Pada tahapan ini anak sudah mampu untuk mengetahui konsep banyak sedikit, membilang banyak benda 1-10, mampu mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, dan mengenal lambang huruf.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kemampuan Mengenal Angka sebagai Lambang Banyaknya Benda

1. Pengertian Angka

Dalam pembelajaran matematika sebelum kita belajar angka terlebih dahulu dapat mengetahui tentang arti bilangan. Bilangan merupakan konsep dasar dalam matematika. Pengertian bilangan dalam (Mahir matematika melalui permainan, 2003: 4) bilangan didefinisikan sebagai: sesuatu yang bersifat abstrak dan menyatakan banyaknya anggota dari suatu kelompok. Lambang bilangan atau numeral adalah penamaan dan perlambangan dari kelompok tersebut. Himpunan dari bilangan dapat diwakili “5” (lambang bilangan Hindu-Arab), “V” (lambang bilangan Romawi).

Perlu diperhatikan bahwa angka (digit) berbeda dengan bilangan atau lambang bilangan. Angka hanya berupa 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, (ada 10 angka). Angka tersebut membentuk suatu lambang bilangan. Bilangan terdiri dari satu angka atau kombinasi berbagai angka seperti 3, 6, 24, 56, 123, 2350, dan sebagainya. Konsep tentang bilangan telah berkembang sejak zaman prasejarah. Pada awal zaman sejarah konsep bilangan asli sudah ditemukan dan kumpulan lambang untuk menyatakannya. Bilangan adalah konsep matematika yang sangat penting untuk dipahami anak, yang nantinya dijadikan sebagai dasar penguasaan konsep matematika dijenjang pendidikan formal. Menurut (Muchtar A. Karim, 1996: 72) membilang atau berhitung adalah pekerjaan membandingkan. Cara

yang dipakai untuk membandingkan adalah mengkorespondensikan (memasangkan) benda, unsur, atau elemen suatu himpunan (pada awal sejarah bilangan, pembanding yang digunakan adalah coretan pada dinding gua, tumpukan kerikil, tumpukan batang/kayu ranting. Hasil membandingkan dengan cara memasangkan satu demi satu adalah hubungan sama banyak atau tidak sama banyak. Dari himpunan tersebut maka dijelaskan membilang berarti menyebut bilangan tentang banyaknya unsur suatu himpunan yaitu 1, 2, 3, dan seterusnya.

Terdapat penjelasan lain mengenai berhitung atau membilang berdasarkan Buku seri bacaan orangtua Konsep Matematika Untuk Anak Usia Dini (AUD) dijelaskan suatu kegiatan menyebutkan bilangan berdasarkan urutan. Untuk mempermudah dalam berhitung anak prasekolah dapat dilakukan dengan bernyanyi, atau dengan melalui kegiatan sehari-hari. Sebagai contohnya anak mengurutkan benda bola 1, bola 2, bola 3, bola 4, bola 5, dan seterusnya.

Jadi terlihat jelas perbedaan makna bilangan dan angka yaitu pada nilai tempat suatu angka. Bilangan dapat disimpulkan suatu himpunan yang digunakan dalam matematika untuk membandingkan hubungan satu dengan lainnya dan didalam himpunan itu terdapat angka-angka.

2. Tahapan mengenal angka

Untuk mengenalkan konsep angka pada anak prasekolah dapat dilakukan salah satunya dengan mengajarkan berhitung 1-10. Contoh lain dalam kegiatan tersebut anak akan mengenal kata-kata satu, dua, tiga, empat, lima dan

seterusnya. Dalam artian anak hanya mengenal urutan berhitung belum memahaminya arti dari urutan itu sendiri.

Terdapat beberapa pendapat ahli mengenai teori belajar untuk mengajar matematika. Ahli-ahli tersebut diantaranya adalah:

a. Wiliam Brownell- (*meaning theory*)

Dinyatakan bahwa anak-anak pasti memahami apa yang mereka pelajari jika belajar dilakukan secara terus menerus untuk waktu yang lama. Mendukung penggunaan benda konkret untuk dimanipulasikan sehingga anak-anak memahami makna dari konsep dan keterampilan baru.

b. Zoltan P. Dienes

Dinyatakan bahwa dengan menggunakan berbagai sajian (representasi) suatu konsep, anak dapat memahami secara penuh konsep tersebut. Contoh menanam konsep persegi, menggambar tegel, eternit, sisi kotak, dan lain-lain.

c. Jean Piaget - (Konstruktivisme)

Menyatakan bahwa perkembangan mental setiap pribadi melewati empat tahap yaitu sensori motor, praoperasional, operasional konkret, dan operasional formal.

d. Richard Skemp

Belajar terpisah menjadi dua tahap yaitu:

- 1.) Manipulasi benda memberikan basis bagi anak untuk belajar lebih lanjut dan menghayati ide-ide.

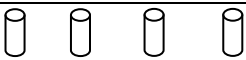
2.) Belajar pada tahap diatas menjadi dasar untuk belajar pada tingkat yang abstrak.

e. Jerome S. Bruner

Menurut (Pitadjeng, 2006: 30), Bruner lebih peduli terhadap proses belajar daripada hasil belajar. Maka metode belajar merupakan faktor yang menentukan dalam pembelajaran. Dalam belajar matematika seorang anak perlu secara langsung menggunakan bahan manipulatif (alat peraga). Interaksi anak dan lingkungan fisik membantu melaksanakan penemuan. Tiga tahap sajian benda *enactive* (sajian dengan benda konkret), *iconic* (sajian berupa gambar atau grafik), dan *symbolic* (sajian menggunakan kata atau simbol).

Untuk memperjelas keterangan di atas dapat dilihat tabel berikut ini :

Tabel 1. Tahapan Perkembangan Anak dalam Belajar Matematika

Tahapan	Keterangan Tahapan
Enaktif	Anak mengambil 4 pensil dari sekelompok 7 pensil
Ikonik	
Simbolik	$7-4 = 3$

Belajar matematika yang baik dengan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi termasuk penggunaan metode yang tergantung pada topik, tingkat kecakapan dan minat anak, bakat guru, serta gaya mengajar guru. Metode pembelajaran dapat menggunakan ceramah atau ekspositori, penemuan, laborator, tanya jawab, diskusi, dan demonstrasi sesuai pendapat T. Wakiman, (2001: 7).

Menurut Dienes dalam Resnik 1981 (T. Wakiman, 2001: 120) perkembangan konsep matematika dapat dicapai melalui pola berkelanjutan yaitu belajarnya dari yang konkret ke simbolik.

Jadi anak akan lebih mudah dalam belajar matematika dengan mempergunakan benda konkret melalui metode yang bervariasi dengan prinsip belajar sambil bermain karena sesuai tahapan anak yaitu masa pra operasional.

3. Konsep mengenal angka

Konsep matematika yang paling penting dipelajari anak usia 3, 4, dan 5 tahun adalah pengembangan terhadap suatu bilangan. Menurut Seefeldt, (2008: 392) peka pada bilangan itu lebih dari sekedar kegiatan menghitung, tetapi juga pengembangan rasa kuantitas dan pemahaman kesesuaian satu lawan satu (Hartnett & Gelman, 1998).

Menyebut bilangan dari suatu himpunan diperlukan bahasa yang sama yang berupa lambang-lambang, sehingga dapat disusun lambang bilangan. Bilangan itu sendiri tidak dapat dilihat, ditulis, dibaca, atau dikatakan karena suatu ide. Menurut Soesadiatmojo, (1983: 67) bilangan itu hanya dapat dihayati atau dipikirkan saja, maka untuk menyatakan bilangan diperlukan lambang atau simbol. Salah satu simbol bilangan adalah angka yang artinya adalah notasi dari bilangan itu sendiri. Penjelasan yang ada dalam buku lainnya (Soemartono dkk, 1992: 8) dituliskan bahwa lambang dasar dari sistem Hindu-Arab disebut dengan angka. Seringkali bilangan disebut seperti rangkaian kata-kata tanpa makna yang berkaitan dengan bilangan itu. Untuk menyatakan suatu bilangan dijelaskan dalam

pedoman umum matematika bahwa sebelumnya kita harus memberi nama pada bilangan-bilangan tersebut. Nama yang digunakan misalnya satu, dua, tiga, dan seterusnya, kemudian kita baru mengenal lambang atau simbol untuk mewakili bilangan yang disebut dengan lambang bilangan atau angka. Setiap bilangan memiliki beberapa lambang bilangan. Contohnya bilangan lima dapat ditulis dengan lambang bilangan bentuk romawi V atau dengan lambang yang berasal dari arab yang biasanya kita lihat yaitu Satu lambang bilangan hanya mewakili satu bilangan saja. Kebanyakan dalam suatu penulisan dan pemakaian lambang bilangan yang ada dalam bentuk desimal dengan sistem nilai tempat. Semua lambang desimal dapat disusun dari simbol-simbol yang disebut dengan angka yaitu 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.

Bilangan itu sendiri terbagi menjadi beberapa macam. Menurut (Sudaryanti, 2006: 2) salah satu diantaranya bilangan kardinal yaitu bilangan yang dipergunakan untuk menyatakan banyaknya anggota suatu himpunan, atau dapat dikatakan bahwa bilangan yang menyatakan banyaknya dari suatu obyek. Contohnya banyak adik Ratna 3 orang, Ayah membeli 2 keranjang buah salak, dan banyaknya anak dikelas satu 25 orang. Bilangan berikutnya adalah bilangan asli yang istilahnya terjemahan dari *Natural Numbers* yang artinya bilangan yang pertama kali dikenal dan dipergunakan manusia. Dalam arti lainnya dijelaskan bahwa bilangan asli merupakan bilangan yang dipergunakan untuk membilang atau menghitung yang dimulai dari 1, 2, 3, 4, 5,dan seterusnya. Bilangan yang berikutnya yang perlu diketahui adalah bilangan cacah yang didapat dari

terjemahaan *Whole Number* dimana bilangan asli ditambahkan dengan bilangan 0 (nol) sehingga diperoleh himpunan bilangan cacah (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10).

Menurut (Wahyudi, 2005: 110) dijelaskan angka adalah pemahaman bahwa satu adalah satu, dan dua adalah dua dan seterusnya. Anak prasekolah kesulitan dalam memikirkan angka karena memiliki nilai khusus. Pada beberapa kesempatan anak dapat menghitung dan memberi angka pada suatu benda. Contohnya “1” digunakan untuk satu obyek, “2” untuk dua obyek,

“3” untuk tiga obyek, dan seterusnya. Untuk dapat memahami secara benar dapat terjadi saat anak berusia 6-7 tahun.

Pada anak usia 4 tahun meskipun memiliki minat dalam bilangan atau hitungan namun mereka tidak memahami hubungan satu lawan satu antara bilangan dan benda. Anak usia ini belum memahami konsep yang diistilahkan “satu” mewakili konsep dari sebuah benda dan “dua” mewakili kuantitas dari 2 benda, dan seterusnya.

4. Prinsip Pembelajaran mengenal angka

Matematika bagi usia dini sebenarnya sudah sering anak jumpai secara tidak langsung dalam kegiatan bermain anak. Namun sayangnya matematika tersebut kurang ditekankan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam NCTM (*National Council of Teachers of Mathematic*) dijelaskan beberapa kegiatan yang cocok untuk anak usia 3, 4 tahun khususnya dalam pengembangan matematikanya. Anak usia 3-5 tahun mulai mengenal tentang simbol/lambang misalnya angka satu mewakili banyak benda.

Pengenalan matematika ditingkat prasekolah dapat diawali dengan mengenalkan bentuk angkanya terlebih dahulu. Dalam mengenal angka dapat dipergunakan suatu gambar, setelah itu diajarkan mengurutkan angka dapat dilakukan dengan bernyanyi atau praktek dengan kartu angka. Mengenal bentuk angka ini menurut (Sudaryanti, 2006: 5) anak dapat diajarkan menghitung jari, lalu melihat gambar LKA yang sudah ada angkanya, atau mengurutkan angka sewaktu anak bermain dalam lingkaran. Pada bagian dada anak ditemplei kartu angka dalam ukuran besar dan anak diminta untuk berdiri sesuai posisi urutan angka yang ditempel pada masing-masing dada anak.

Tahapan berikutnya anak dapat diajarkan untuk memasangkan angka dengan bendanya. Menurut (Sudaryanti, 2006: 13) anak untuk dapat memasangkan angka syaratnya sudah dapat menyebutkan benda dengan bantuan jari tangan. Guru dapat memberi contoh dengan peragaan gambar binatang, buah-buahan, sayuran, dengan cara memasangkan angka yang sesuai dengan gambar jari tangan dan sesuai dengan banyaknya. Dapat divariasikan untuk memantapkan konsep memasangkan angka sesuai dengan gambar buah. Contoh lain dimodifikasi dengan bentuk sayuran, kemudian alat tulis dan sebagainya. Kegiatan lain yang lebih menarik dapat juga dengan bentuk permainan yang menarik bagi anak misalnya dengan sedotan, manik-manik, dan sebagainya.

Biasanya yang dilakukan pada setiap sekolah adalah dengan mempergunakan Lembar Kerja Anak (LKA) yang telah dibuat untuk dikerjakan anak pada saat Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dikelas. Dalam Lembar Kerja

Anak (LKA) biasanya terdapat gambar dengan berbagai jumlah yang berbeda lalu disampingnya ditulis angka yang diacak belum sesuai jumlah gambarnya, nantinya anak yang akan mengerjakan untuk memasangkannya. Dapat dilihat contohnya pada Lampiran.

Tahapan terakhir sesuai dengan pendapat (Sudaryanti, 2006: 8) dijelaskan bahwa anak dapat menuliskan angka sebagai lambang banyaknya benda dengan syarat anak sudah dapat mempergunakan alat tulis. Dalam menuliskan angka pertama-tama dikenalkan dengan menebalkan angka dan untuk memantapkan konsep tentang angka biasanya menggunakan contoh benda yang mirip dengan bilangan yang akan dikenalkan. Contohnya bilangan satu digambarkan dengan sebuah tongkat, angka dua digambarkan seperti binatang angsa, angka empat digambarkan seperti posisi orang hormat, angka lima digambarkan seperti kuda laut, angka enam seperti orang memegang yoyo, angka tujuh seperti kapak, angka delapan, seperti lanting, angka sembilan digambarkan seperti gulungan pita rambut, dan angka sepuluh digambarkan seperti pemukul bola.

B. Karakteristik Anak Usia Dini

Perkembangan anak usia dini khususnya dalam aspek kognitif menurut Jean Piaget (1886-1980) (Slamet Suyanto, 2005: 53) semua anak memiliki perkembangan yang sama yaitu melalui tahapan (1) sensorimotor, (2) pra operasional, (3) kongkrit operasional, (4) dan formal operasional. Anak-anak

dalam usia dini berada dalam masa pra operasional yaitu dengan rentang usia 2-7 tahun. Masa ini anak menunjukkan proses berpikir yang jelas. Anak mengenal simbol, tanda bahasa dan gambar.

Kemampuan Kognitif usia 3-4 tahun, khususnya kemampuan dalam berfikir yang ditunjukkan pada periode 2-4 tahun berdasarkan seri bacaan orangtua Mengasah Kecerdasan di Usia 2-4 tahun terdiri atas beberapa kemampuan diantaranya yaitu: (1) anak mampu mengenal simbol yang dilihat sebagai arti tertentu, (2) anak mulai berlatih dalam memperhatikan suatu benda konkret sehingga anak akan memusatkan perhatiannya untuk dapat menerima informasi, (3) anak dapat mengingat pengalaman yang baru saja dialami oleh anak dalam jangka pendek dan dalam jangka panjang, (4) anak dapat mempergunakan bahasa untuk bertanya, menyampaikan ide.

Dijelaskan dalam (Yuliani Nurani Sujiono, 2009: 158) bahwa anak usia 3-4 tahun untuk perkembangan kognitifnya yaitu: (1) anak dapat mengikuti 2 perintah. (2) anak dapat membuat penilaian menghitung banyaknya kesalahan. (3) mengembangkan kosa kata dengan cepat. (4) menggunakan angka tanpa pemahaman. (5) mulai melakukan penggolongan berdasar fungsi benda. (6) menggunakan beberapa kata-kata abstrak yang fungsional.

1. Bermain

Bermain adalah kegiatan utama anak sejak usia 4 atau 4 bulan untuk perkembangan kognitif anak. Bermain sendiri fungsinya yaitu untuk perkembangan pribadi khususnya dalam sosial dan emosional. Terdapat beberapa

pendapat dari para ahli seperti Mildred Parten (Mayke S Tedjasaputra, 2001: 21) yang mengamati bahwa bermain sebagai sarana sosialisasi dan enam bentuk interaksi yang terjadi saat anak bermain. Tokoh lainnya yaitu Jean Piaget yang berpendapat bermain terbagi atas beberapa tahapan yaitu tahap *sensory motor play* yaitu perkembangan kognitif yang berupa gerakan atau kegiatan anak belum dapat dikategorikan sebagai bermain. Contohnya anak tidak sengaja memukul kaleng dan kayu. Dari dua benda tersebut menimbulkan suara yang berbeda sehingga anak mendapat pengetahuan baru.

Tahapan berikutnya *symbolic* atau *make believe play* yaitu ciri pokok dalam tahap pra operasional anak bermain khayal dan berpura-pura. Tahap ini anak banyak bertanya dan menjawab pertanyaan mencoba hal-hal yang berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas dan sebagainya. Tahapan yang terakhir adalah *social play games with rules* yaitu tahapan yang paling tinggi pada usia 8-11 tahun. Kegiatan lebih banyak dikendalikan oleh suatu aturan permainan.

Dari pendapat para ahli tersebut anak TK khususnya lebih mengacu pada teori Jean Piaget bahwa anak mengalami masa bermain simbolik untuk mempermudah dalam menerima suatu pengalaman dan pengetahuan baru. Bermain dalam aspek kognitif bermanfaat dapat membantu menguasai konsep warna, ukuran, bentuk, arah, besaran, sebagai landasan belajar menulis, membaca. Belajar matematika dan ilmu pengetahuan yang lain. Selain itu bermain digunakan sebagai media intervensi yaitu melatih kemampuan tertentu dan sering

digunakan untuk melatih konsentrasi atau pemusatan perhatian dalam melatih konsep dasar seperti ukuran atau besaran.

Bermain sendiri terbagi menjadi dua yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Bermain aktif adalah kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktivitas yang anak lakukan dan banyak melibatkan gerakan tubuh. Sebagai contohnya bermain bebas dan spontan yaitu dengan cara apa saja dan berdasarkan keinginan anak. Berikutnya bermain konstruktif yaitu kegiatan menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu. Bermain khayal atau peran adalah pemberian atribut pada benda, situasi dan anak memerankan tokoh yang ia pilih. Mengumpulkan benda –benda yang ada dilingkungan anak juga termasuk dalam bermain aktif.

2. Bermain dengan Benda-Benda Alam

Sumber belajar adalah bahan yang mencakup media belajar, alat peraga, alat bermain untuk memberikan informasi maupun berbagai keterampilan kepada anak maupun orang dewasa yang berperan mendampingi anak dalam belajar. Sumber belajar dapat berupa tulisan, gambar, foto, narasumber, benda alam, dan benda hasil budaya. Menurut Montessori (1966) dalam Buku Sumber Belajar Anak Cerdas karya Sri Joko Yunanto hal.20 menyatakan bahwa lingkungan atau alam sekitar dapat mengundang minat anak untuk mempelajarinya. Sumber belajar dapat diolah dan dikreasi dengan berbagai metode agar anak lebih mudah dalam mencerna. Macam sumber belajar yaitu (1) lingkungan alam. Sumber belajar yang masuk dalam kelompok ini merupakan tempat atau alam bebas yang

dapat memberikan informasi langsung kepada anak. Alam menyediakan banyak hal yang dapat dipelajari anak. Misalnya anak dapat belajar langsung mengenai tanaman, hewan, tanah, batu, suhu udara, sungai, pegunungan, gunung, air, dan sebagainya. (2) lingkungan sosial. Sumber belajar ini menekankan tempat hasil karya manusia dan didalamnya terdapat aktivitas hubungan manusia. Misalnya anak bertemu langsung dengan Pak Tani untuk mengetahui proses tanaman padi, dan sebagainya. (3) lingkungan Budaya. Sumber belajar ini berupa rumah adat, pakaian daerah, tari daerah, peninggalan sejarah, museum. (4) media. Sumber belajar ini contohnya kaset, Compact Disk (CD), Televisi(TV), radio, itu semua termasuk sumber belajar audio visual. Sedangkan gambar, foto, film, video termasuk sumber belajar visual. (5) hasil cetak. Sumber belajar ini seperti koran, majalah, buku, brosur, leaflet. (6) realita. Sumber belajar ini contohnya kerang, batu, bunga, dan sebagainya. (7) produk pabrikan. Produk pabrik dapat memberikan informasi minimal memberikan gambaran kemajuan teknologi negara produsennya contohnya boneka dari Cina, dan sebagainya.

Menurut Gagne (1970) (Arif S Sadiman, 2006: 6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak yang dapat merangsang untuk belajar. Media ini untuk menyalurkan informasi dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian anak sehingga proses belajar terjadi. Pemilihan media belajar akan mempermudah dalam pemahaman anak khususnya ketika belajar matematika. Media merupakan sumber belajar anak yang paling efektif dalam

proses pembelajaran adalah lingkungan sekitar. Menurut (Dedy Andrianto, 2013: 9) lingkungan sekitar diartikan sebagai kesatuan ruang dengan semua benda dan keadaan makhluk hidup. Salah satu sumber belajar anak adalah alam sekitar. Benda-benda alam yang ada terbagi benda mati dan benda hidup, seperti sumber daya alam air, hutan, tanah, batu-batuan, tumbuh-tumbuhan hewan sungai, iklim, suhu, dan sebagainya.

Menurut (Mayke S. Tedjasaputra, 2001: 75) lingkungan alam yang dapat diambil sebagai media belajar anak adalah biji-bijian, batu-batuan, bambu, pelepah, dan bunga pisang. Berbagai macam daun, serabut, dan tempurung kelapa, jerami padi, lidi, daun kelapa, mendong, jagung, jali-jali, tanah liat, hasil dari laut seperti kerang dan masih banyak lagi. Guru perlu mengkreasikan dan memikirkan variasi kegiatan, bagaimana cara melakukan sehingga anak dapat memainkan dengan bentuk yang beragam dari media lama tersebut.

Dalam belajar matematika selain dipengaruhi oleh media yang digunakan juga dipengaruhi faktor intern (Pitadjeng, 2006: 66) yang terbagi menjadi tiga yaitu jasmani, psikologi, dan kelelahan. Faktor jasmani ditinjau dari segi kesehatan dan cacat tubuh. Faktor psikologi dilihat dari intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan. Selain faktor intern terdapat juga faktor ekstern yang digolongkan menjadi tiga yaitu faktor keluarga, sekolah dan masyarakat.

Faktor keluarga terdiri dari cara mendidik orangtua, relasi antar anggota keluarga, dan suasana rumah. Faktor sekolah meliputi metode mengajar yaitu

cara yang ditempuh guru untuk menciptakan situasi pengajaran yang benar-benar menyenangkan dan mendukung kelancaran proses belajar dan terciptanya prestasi belajar anak yang memuaskan. Metode belajar juga berpengaruh saat anak belajar. Selain itu media pengajaran juga erat hubungannya dengan cara belajar anak. Media pengajaran yang lengkap dan tepat akan memperlancar dan mempermudah anak belajar. Media belajar yang berbentuk alat peraga yang tepat maupun benda konkret yang dimanipulasi anak untuk dapat memahami suatu konsep matematika. Media tersebut tidak perlu yang menggunakan biaya besar dapat memakai barang bekas atau dari lingkungan anak sendiri.

C. Kerangka Berpikir

Masa pada usia dini adalah masa yang penting untuk memberikan stimulasi dan mengembangkan potensi yang ada dalam diri anak secara optimal. Aspek yang perlu dikembangkan diantaranya adalah aspek kognitif, bahasa, sosio-emosional, dan fisik-motorik.

Perkembangan kognitif adalah salah satu aspek yang perlu dikembangkan. Untuk mengenalkan konsep angka pada anak prasekolah dapat dilakukan salah satunya dengan mengajarkan berhitung. Setelah anak dapat berhitung dengan baik selanjutnya mengenal angka yaitu 0,1,2,3,4,5,6,7,8, 9, dan 10. Tahap berikutnya menulis angka di udara, lalu menebalkan angka dan tahap terakhir menulis angka.

Agar kemampuan mengenal angka 1-10 sebagai lambang banyaknya benda dapat berkembang dengan baik maka diperlukan kegiatan yang menarik

dan menyenangkan bagi anak khususnya Kelompok A TK Al-Husna Yogyakarta. Salah satu kegiatan menarik ini adalah dengan menggunakan media benda-benda alam sekitar. Adapun benda alam yang digunakan diantaranya batu, biji-bijian, dan kerang. Benda tersebut dipilih karena jarang dilihat dan digunakan bermain anak sehingga menarik perhatian anak.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir yang dipaparkan di atas maka dapat diajukan rumusan hipotesis untuk penelitian ini yaitu melalui media benda-benda alam dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 sebagai lambang banyaknya bilangan Kelompok A TK Al-Husna Yogyakarta.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pada penelitian ini yang dipergunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Menurut Kemmis (1992) dan Mc Neiff (2002) dalam (Suharsimi Arikunto, 2008: 57), Penelitian Tindakan Kelas dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh perilaku tindakan. Tindakan tersebut dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakan mereka dalam melaksanakan tugas sehari-hari, memperdalam pemahaman tentang tindakan-tindakan yang dilakukan, serta memperbaiki kondisi praktik-praktik pembelajaran yang dilakukan. Penelitian Tindakan Kelas dilakukan dengan tujuan utama untuk memecahkan masalah-masalah dalam pembelajaran yang sehari-hari dialami oleh guru dan siswa yang pelaksanaannya dilakukan dalam kawasan kelas atau sekolah yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Model penelitian yang dipilih adalah model siklus yang dilakukan secara berulang dan berkelanjutan (*siklus spiral*), yang terdiri dari beberapa siklus.

Menurut Suhardjono (Suharsimi Arikunto, 2008: 63) mengatakan bahwa salah satu ciri dari Penelitian Tindakan Kelas yaitu adanya kolaborasi (kerjasama) antara praktisi (guru, kepala sekolah, siswa, dan lain-lain) dan peneliti dalam pemahaman, kesepakatan tentang permasalahan, pengambilan keputusan yang akhirnya melahirkan kesamaan tindakan.

Adapun prinsip Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut Hopkins (Suharsimi Arikunto, 1993: 57-61) salah satunya, seorang guru yang pekerjaan utamanya adalah mengajar, seharusnya Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan tidak mengganggu komitmennya sebagai pengajar. Ada dua hal penting yang terkait dengan prinsip ini. Pertama, mungkin metode pembelajaran yang diterapkannya dalam Penelitian Tindakan Kelas tidak segera dapat memperbaiki pembelajarannya, atau hasilnya tidak jauh berbeda dengan metode yang digunakan sebelumnya. Sebagai pertanggungjawaban profesional, guru hendaknya selalu secara konsisten menemukan sebabnya, mencari jalan keluar terbaik, atau menggantinya agar mampu memfasilitasi para siswa dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar secara lebih optimal. Kedua, banyaknya siklus yang diterapkan hendaknya mengutamakan pada ketercapaian kriteria keberhasilan, misalnya pembentukan pemahaman yang mendalam (*deep understanding*) daripada sekedar menghabiskan kurikulum (*content coverage*), dan tidak semata-mata mengacu pada kejenuhan informasi (*saturation of information*). Sesuai dengan prinsip Hopkins tersebut, maka penelitian ini melakukan kolaborasi, karena guru berperan ganda yaitu sebagai guru kelas dan peneliti.

B. Proses Penelitian

Pada proses penelitian di lapangan yang dilakukan oleh peneliti adalah melaksanakan Siklus I dan Siklus II. Untuk Siklus I dengan lima kali pertemuan, dan Siklus II dengan tiga kali pertemuan.

C. *Setting* Penelitian

1. Subjek

Subjek penelitian ini adalah anak-anak Kelompok A TK Al-Husna Yogyakarta yang terdiri dari 23 anak dengan rincian 14 anak perempuan dan 9 anak laki-laki.

2. Tempat

Lokasi penelitian dilaksanakan di Kelompok ATK Al-Husna Yogyakarta yang beralamat Jalan Gajah Mada No. 26, Yogyakarta. *Setting* penelitian ini adalah suasana pembelajaran di dalam kelas.

3. Waktu

Penelitian ini akan dilaksanakan pada Semester 1 Tahun Ajaran 2014/2015.

D. Desain Penelitian

Model penelitian yang dilakukan pada penelitian ini merupakan pengembangan model Kemmis dan Mc Taggart yang dimulai dari Pratindakan dan dilanjutkan dengan Siklus I yang terdiri dari perencanaan, tindakan yang dilakukan dalam waktu bersamaan peneliti melakukan pengamatan, kemudian dilakukan refleksi atas tindakan yang telah dilakukan. Secara garis besar alur pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut: tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan dan pengamatan tindakan, refleksi terhadap tindakan yang telah dilakukan.

1. Pratindakan

Pratindakan yang dimaksudkan adalah kegiatan yang dilakukan oleh peneliti untuk mengobservasi, mengetahui dan melakukan pencatatan kondisi awal dari subjek penelitian dalam hal ini yaitu anak Kelompok A TK Al-Husna Yogyakarta.

2. Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan yang dilakukan merupakan tindakan untuk meningkatkan kemampuan pada anak dalam menghitung. Peneliti dan guru kelas merencanakan apa saja yang akan dilakukan untuk mengatasi masalah yang terjadi dikelas berdasarkan hasil pengamatan awal. Tindakan selanjutnya peneliti dan guru kelas merancang kegiatan pembelajaran untuk mengatasi permasalahan dalam meningkatkan kemampuan berhitung 1-10 anak.

Peneliti dan guru kelas menentukan waktu pelaksanaan penelitian dan membuat Rencana Pembelajaran Harian (RKH) yang sesuai dengan kegiatan yang akan dijadikan penelitian. Berikutnya menyusun dan mempersiapkan lembar observasi dan alat pendokumentasian kegiatan pembelajaran. Peneliti dan guru kelas juga mempersiapkan peralatan dan tempat yang digunakan dalam penelitian.

3. Tindakan (*Action*) dan Observasi

Tindakan untuk penelitian ini mempergunakan panduan dari perencanaan yang telah dibuat, namun bersifat terbuka terhadap perubahan-perubahan yang terjadi saat pelaksanaan penelitian. Guru kelas saat penelitian berperan sebagai pelaksana dan peneliti sebagai pengamat. Pelaksanaan kegiatan sesuai Rencana

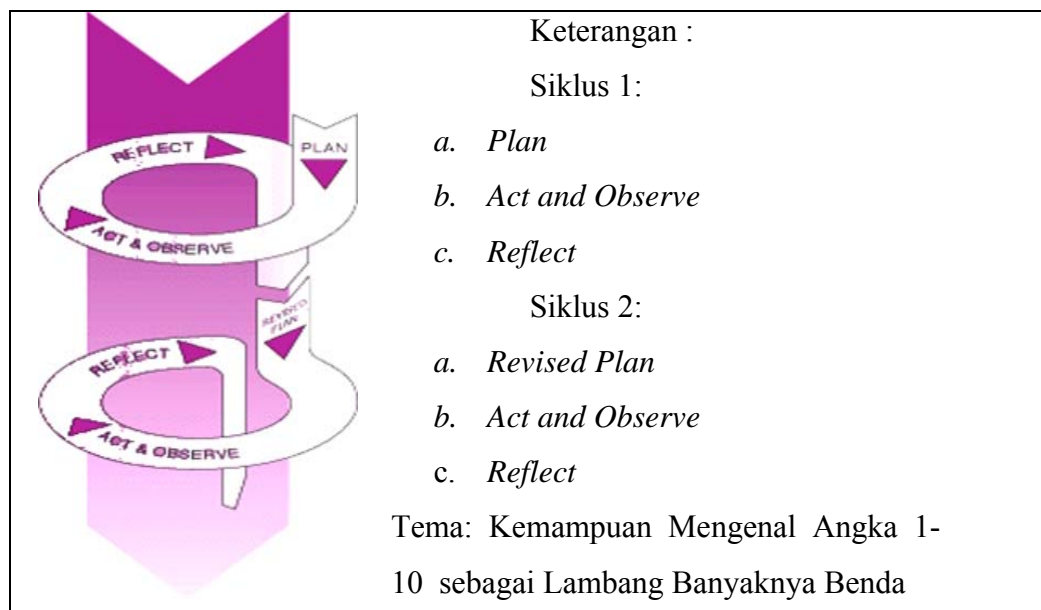
Kegiatan Harian yang dipersiapkan peneliti. Peneliti dan guru kelas bekerjasama mengamati dan mengobservasi anak ketika bermain, selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pengamatan dan observasi dilakukan oleh peneliti selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Peneliti mengamati kegiatan pembelajaran baik di dalam kelas atau diluar kelas khususnya dalam kegiatan berhitung 1-10. Pengamatan yang dilakukan bertujuan untuk mengamati kesesuaian antara rencana dan aktivitas guru serta anak-anak dalam melakukan kegiatan KBM, minat dan perilaku anak ketika melaksanakan proses pembelajaran. Observasi dilakukan sesuai instrumen yang dibuat oleh peneliti dan telah divalidasi. Observasi dilakukan peneliti dan guru kelas sebagai pelaksana.

4. Refleksi

Refleksi adalah suatu kegiatan untuk mengkaji dan mempertimbangkan hasil yang diperoleh dari pengamatan. Data yang diperoleh dari hasil observasi dianalisis kemudian dilakukan refleksi. Refleksi dilakukan melalui diskusi untuk memberikan penilaian proses yang sudah dilakukan, permasalahan yang muncul dan hal-hal yang berhubungan dengan tindakan yang dilakukan. Selanjutnya peneliti mencari solusi dari permasalahan yang mungkin timbul dan perbaikan untuk siklus berikutnya.

Untuk memperjelas keterangan dari no 1 sampai 4 tentang model penelitian yang digunakan maka dapat dilihat gambar di bawah ini:



Gambar 2. Model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis and Taggart
(Sumber: Tatang M. Amirin: 2009)

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan adalah tentang kemampuan berhitung 1-10 anak-anak TK Al-Husna khususnya Kelompok A. Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan observasi, tes lisan, dan tes tulis mempergunakan lembar LKA.

1. Observasi

Observasi adalah pengambilan data untuk menilai sejauh mana efek tindakan mencapai sasaran. Menurut (Suharsimi Arikunto, 2008: 229) menyatakan bahwa mencatat data observasi bukanlah sekedar mencatat, tetapi juga mengadakan pertimbangan kemudian mengadakan penilaian kedalam suatu skala bertingkat. Jenis Observasi dalam penelitian yang peneliti lakukan adalah observasi langsung, yaitu pengamatan dan pencatatan yang dilakukan terhadap objek di tempat terjadi

atau berlangsungnya peristiwa. Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Observasi ini dilakukan untuk melihat langsung bagaimana kemampuan anak berhitung. Dalam observasi ini peneliti bekerjasama dengan guru kelas. Dalam melakukan teknik observasi ini peneliti menggunakan instrumen berupa lembar observasi.

2. Tes

Menurut (Zainal Arifi, 2011: 226) tes adalah suatu teknik pengukuran yang di dalamnya terdapat berbagai pertanyaan, pernyataan, atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau di jawab. Tes jika dilihat bentuk jawaban responden terbagi menjadi tiga jenis yaitu tes tertulis atau sering disebut *paper and pencil*, tes lisan dan tes perbuatan. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis berupa LKA, yang dilakukan pada saat anak mengerjakan kegiatan dalam proses pembelajaran. Tes berikutnya adalah tes lisan. Pelaksanaan tes tertulis ataupun tes lisan ini tetap dengan pedoman belajar sambil bermain sehingga anak tidak merasa jika diberikan tes karena usianya yang masih kecil.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan instrumen untuk mengumpulkan data-data yang valid. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, tes lisan, dan tes tertulis dengan mempergunakan LKA. Pada penelitian ini peneliti berkolaborasi dengan guru kelas yang berperan sebagai pengamat terhadap perilaku dan kegiatan anak dalam proses pembelajaran. Lembar instrument

pengumpulan data ini berisi tentang kemampuan anak dalam melakukan berhitung yang diteliti yaitu berhitung dengan mempergunakan media alam sekitar. Untuk mempermudah peneliti dalam mengamati kemampaun berhitung anak maka peneliti menggunakan media alam sekitar yang ada. Penelitian ini akan menggunakan media alam sekitar yang terdiri dari beberapa media alam yang diambil dari indikator anak mampu untuk berhitung 1-10. Berdasarkan desain kegiatan maka diperoleh data awal dari anak Kelompok A TK Al-Husna yang digunakan sebagai kriteria pencapaian tujuan yang telah dirumuskan. Penilaian dibagi empat kriteria yang akan digunakan sebagai patokan kemampuan anak Kelompok A TK Al-Husna Yogyakarta yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang dan tidak lulus.

Berikut ini adalah kisi-kisi instrument yang digunakan dalam penelitian yaitu:

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Kemampuan AUD Mengenal Angka sebagai Lambang Banyaknya Benda

N o	Kemampuan anak	Angka 1-5	Angka 6-10	Jenis Instrumen	Teknik Pengumpulan Data
1.	Kemampuan berhitung			Lembar observasi	Observasi
2.	Kemampuan Mengenal Angka			Lembar Tes Lisan	Tes Lisan
3.	Kemampuan menulis angka diudara.			Lembar observasi	Observasi
4.	Kemampuan menebalkan angka			Lembar LKA	Tes Tertulis
5.	Kemampuan menulis angka			Lembar LKA	Tes Tertulis

Dari instrument di atas terlihat bahwa instrumen observasi didalamnya mengobservasi kemampuan berhitung anak dan kemampuan menulis di udara anak. Untuk kemampuan berhitung secara berkelompok anak diminta untuk berhitung 1-5 terlebih dahulu setelah itu 6-10 begitu juga dengan kemampuan menulis di udara anak diminta untuk menirukan menulis angka diudara 1-5 lalu 6-10. Untuk instrumen tes lisan didalamnya memberikan tes kemampuan secara lisan anak untuk mengenal angka dari 1-5, lalu 6-10. Instrumen tes tulis didalamnya memberikan tes kemampuan menulis dimulai 1-5, lalu 6-10.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses menyeleksi, menyederhanakan, memfokuskan, mengabstraksikan, mengorganisasikan data secara sistematis dan rasional sesuai dengan tujuan penelitian, serta mendiskripsikan data hasil penelitian itu dengan menggunakan tabel sebagai alat bantu untuk memudahkan dalam menginterpretasikan. Kemudian data hasil penelitian pada masing-masing tabel tersebut diinterpretasikan (pengambilan makna) dalam bentuk naratif (uraian) dan dilakukan penyimpulan.

Pada dasarnya, analisis data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu (a) reduksi data, (b) paparan data, dan (c) penyimpulan. Reduksi data adalah proses penyederhanaan data hasil penelitian yang dilakukan melalui proses seleksi, pengelompokan data sesuai dengan tujuan penelitian dan pengabstraksian data mentah menjadi informasi yang bermakna. Paparan data adalah proses penampilan atau penyajian data secara lebih sederhana dalam bentuk tabel untuk

diinterpretasikan dalam bentuk naratif. Penyimpulan adalah proses pengambilan intisari dari keseluruhan paparan atau penyajian data yang telah dideskripsikan untuk diformulasikan dalam bentuk kalimat yang singkat dan padat sebagai jawaban terhadap tujuan penelitian.

Adapun analisis data yang akan dilakukan adalah dengan menganalisa hasil penelitian yang telah diperoleh dalam bentuk *deskripsi*. Acuan penilaian yang digunakan seperti pada lembar instrumen pengamatan. Dalam lembar instrumen observasi, tes lisan, dan tes tertulis dicantumkan keterangan yaitu skor 1 artinya anak mampu, dan skor 0 artinya tidak mampu. Ada 5 indikator yang dipilih untuk melihat bahwa anak tersebut sudah memiliki kemampuandalam mengenal angka sebagai lambang banyaknya benda. Untuk sampel yang diambil adalah anak Kelompok A yang berjumlah 23 anak didik. Dalam setiap indikator ada 10 soal dan setiap soal anak akan mendapat skor 1. Jadi jika anak benar semua dalam menjawab maka akan mendapatkan skor 50. Analisis hasil kegiatan bermain dengan media benda-benda alamdigunakan untuk mengetahui kecerdasan kognitif anak dalam mengenal angka 1-10 sebagai lambang banyaknya benda. Berikut ini adalah rumus untuk mencari rata-rata atau *mean* (Anas Sudjiono, 2008: 81):

$$\text{Nilai} = \frac{(\text{Jumlah dari skor-skor nilai yang ada})}{\text{Number of cases (banyaknya skor-skor itu sendiri)}}$$

Sedangkan untuk mencari nilai persentase (Masnur Muslich, 2009: 54)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK AL-Husna Yogyakarta. TK ini berada di lingkungan Pakualaman tepatnya di jalan Gajah Mada No. 26 Yogyakarta. Anak di TK Al-Husna setiap tahunnya mengalami kenaikan, tahun ini berjumlah 120 anak. Anak dikelompokkan menjadi 4 kelas, yaitu 2 Kelompok A dan 2 Kelompok B, dan 1 Kelompok *playgroup*. Kelompok A terdiri dari anak-anak yang berusia 4-5 tahun dan Kelompok B anak-anak yang berusia 5-6 tahun, sedangkan *playgroup* anak-anak yang berusia 2-4 tahun.

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Tindakan Siklus I

Siklus I dilaksanakan dalam lima kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari empat komponen tindakan yaitu perencanaan, tindakan dan observasi, serta refleksi.

a. Perencanaan Tindakan Siklus I

Pada Siklus I ini dimulai dengan tahap perencanaan. Tahap perencanaan pada Siklus ini, peneliti berdiskusi dengan guru kelas Kelompok A TK Al-Husna Yogyakarta tentang kegiatan yang akan diberikan selama penelitian. Peneliti memberikan penjelasan terlebih dahulu tentang desain kegiatan permainan benda-

benda alam yang dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10 sebagai lambang banyaknya benda.

Peneliti bersama guru kelas membuat perencanaan pembelajaran yang disebut dengan Rencana Kegiatan Harian (RKH) sesuai dengan program semester Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) TK Al-Husna Yogyakarta dan disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Peneliti menyiapkan media untuk membuat desain kegiatan bermain dengan benda-benda alam dari batu kerikil, kerang, daun, air, pasir, dan biji-bijian.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pada tahap pelaksanaan tindakan guru kelas melaksanakan kegiatan pembelajaran yang sudah direncanakan pada hari sebelumnya. Pelaksanaan tindakan ini bersifat luwes atau terbuka terhadap perubahan sesuai dengan keadaan yang terjadi di lapangan. Kegiatan yang ada pada Siklus I ini terdiri dari kegiatan berhitung, mengenal angka 1-10, menulis angka 1-10 di udara, menebalkan angka 1-10, dan menulis angka 1-10. Kegiatan dilaksanakan di kelas pada saat proses KBM berlangsung.

Pada siklus I ini kegiatan permainan benda-benda alam untuk mengenal angka 1-10 dilakukan anak sendiri-sendiri secara bergantian dengan cara *moving* kegiatan di kelas. Perbedaan pada setiap pertemuan terletak pada media benda-benda alam yang digunakan untuk permainan. Pada Pertemuan Pertama dan Kedua menggunakan batu dan daun, Pertemuan Ketiga menggunakan biji-bijian

Pertemuan Keempat dan Kelima menggunakan biji-bijian kerang. Perbedaan media yang digunakan ini bertujuan agar anak tidak bosan atau jenuh dengan kegiatan berhitung yang dilakukan.

1) Siklus I Pertemuan Pertama

Penelitian ini dilaksanakan pada hari Senin tanggal 18 Agustus 2014 selama 180 menit. Tema pada minggu ini adalah Diri Sendiri dengan subtema Subhanallah Sempurnanya Aku yaitu tentang anggota tubuh. Tingkat Pencapaian Perkembangan yang akan dijadikan penelitian adalah melakukan berhitung 1-10, dan mengenal angka 1-10.

Sesuai dengan RKH yang telah disusun guru mengawali pembelajaran dengan mengajak anak berjalan maju di halaman dan mengambil kartu angka yang disediakan guru. Setelah itu anak diajak masuk kelas berdoa, salam, dan presensi. Anak menyanyi Mars TK Al-husna dilanjutkan dengan hafalan surat, doa, hadis, dan asmaul husna. Setelah melakukan kegiatan apersepsi guru menjelaskan tentang kegiatan pembelajaran hari ini yaitu kegiatan bermain dengan benda-benda alam. Anak diajak bercerita tentang anggota tubuh, tangan, kaki karunia Allah. Anak diajak untuk melihat guru dalam memberikan contoh permainan. Sebelumnya anak diajak bernyanyi terlebih dahulu yang berkaitan dengan tema dan mengenal angka. Selesai bernyanyi, anak melihat desain kegiatan permainan benda-benda alam yang sudah dipersiapkan guru. Guru memberi contoh bagaimana cara melakukan permainan yang benar. Selanjutnya anak diminta

menyebutkan kegiatan yang ada tersebut yaitu melukis finger painting membuat angka 1-15, berhitung 1-10 dengan batu, menebalkan angka 1-10, menempelkan angka pada plastik yang berisi daun sesuai jumlahnya. Setelah anak mengetahui kegiatan yang harus dilakukan maka anak mulai melakukan kegiatan sesuai dengan desain kegiatan secara bergantian yaitu *moving* kegiatan.

Kegiatan akhir, anak mendengarkan cerita guru tentang salah satu anggota tubuh yang ada. Setelah itu anak diminta menunjukkan anggota tubuh yang ada dan menyanyikan bersama-sama. Kegiatan hari ini diakhiri dengan Tanya jawab, pesan, berdoa, dan salam.

1) Siklus I Pertemuan Kedua

Penelitian pada Siklus I Pertemuan Kedua ini dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 19 Agustus 2014. Tema dan subtema hari ini sama dengan Pertemuan Kedua hanya ceritanya tentang ciri perempuan dan laki-laki. Tingkat Pencapaian Perkembangan yang digunakan untuk penelitian adalah berhitung 1-10, mengenal angka 1-10, menulis angka 1-10 di udara, menebalkan angka 1-10, dan menulis angka 1-10.

Kegiatan awal diawali dengan baris di halaman anak diajak untuk berjalan lurus menghitung langkah kaki samapi garis finish. Setelah itu anak diajak ke kelas berdoa, salam, dan presensi. Kegiatan dilanjutkan dengan menghafal doa, hadis, asmaul husna dan nama surat dalam Al-Qur'an. Setelah melakukan

kegiatan apersepsi guru mengajak anak bernyanyi dan mengenal panca indra yang anak miliki.

Kegiatan inti, anak melakukan kegiatan menebalkan angka 1-5 dan 6-10 sesuai LKA yang ada. Setelah itu, membilang daun sesuai angka pada lepek yang guru sediakan, menirukan menulis angka 1-5 dan 6-10 diudara, serta membuat angka 1-10 dengan kapur dihalaman.

Kegiatan akhir, anak mendengarkan cerita guru tentang panca indra lalu diajak bernyanyi bersama. Kegiatan hari ini diakhiri dengan tanya jawab kegiatan hari ini, kesan, pesan,berdoa, dan salam.

2) Siklus I Pertemuan Ketiga

Pertemuan Ketiga pada Siklus I ini dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 20Agustus 2014. Cerita pada hari ketiga ini tentang panca indra. Kegiatan diawali dengan baris dihalaman anak diajak untuk berlari mengambil angka sesuai yang gurur perintahkan. Selesai kegiatan anak diajak masuk kelas berdoa, ikrar, salam, dan presensi. Anak mendengarkan cerita guru tentang makan dengan tangan dan menghafalkan doa mau makan dan selesai makan. Setelah itu, guru mengajak anak bernyanyi tentang panca indra. Kegiatan inti, anak melihat gambar tentang panca indra. Pemberian tugas untuk hari ini adalah meniru menebalkan angka pada LKA, membilang dengan biji-bijian, mengambil angka lalu dipasangkan pada stik es krim sesuai perintah guru, serta memisahkan daun yang ada angka 1-5, 6-10 sesuai warna daunnya.

Kegiatan hari ini diakhiri dengan bernyanyi ini mata dan ini telinga, kemudian tanya jawab kegiatan pembelajaran hari ini, kesan, kuis, doa, dan salam.

3) Siklus I Pertemuan Keempat

Pertemuan Keempat pada Siklus I ini dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 21 Agustus 2014. Cerita pada hari keempat ini tentang anggota tubuh. Kegiatan diawali dengan baris anak diajarkan berjalan maju sambil berjinjit mengambil angka yang guru sediakan. Kegiatan dilanjutkan masuk kelas berdoa, ikrar, salam, dan presensi. Anak mendengarkan cerita guru tentang karunia Allah SWT memberikan kita anggota tubuh yang lengkap lalu menyanyikan lagu tangan kananku. Setelah itu, guru mengajak anak melihat gambar tentang anggota tubuh yang kita miliki. Kegiatan inti, anak melihat gambar tentang anggota tubuh. Pemberian tugas untuk hari ini adalah menebakkan angka, membilang jumlah kerang, mengurutkan biji-bijian 1-10 sesuai perintah guru, mengisi plastik dengan kerang sesuai angka yang ada pada plastik.

Kegiatan hari ini diakhiri dengan menirukan kata yang diucapkan oleh guru, lalu tanya jawab kegiatan pembelajaran hari ini, kesan, kuis, doa, dan salam.

4) Siklus I Pertemuan Kelima

Pertemuan Kelima pada Siklus I ini dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 22 Agustus 2014. Cerita pada hari kelima ini masih tentang anggota

tubuh. Kegiatan diawali dengan baris dihalamn anak diajak senam bersama. Kemudian anak diajak masuk kelas berdoa, ikrar,salam, dan presensi. Anak mendengarkan cerita guru tentang kegunaan dan fungsi dari anggota tubuh yang kita miliki. Setelah itu, guru mengajak anak bernyanyi tentang ini mata dan ini telinga. Kegiatan ini, anak mempergunakan anggota tubuh untuk mengelompokkan kerang sesuai bentuknya bergerak senam bersa dan menghitung jumlahnya. Berikutnya anak mengambil angka sesuai perintah guru, lalu menulis angka pada LKA dengan crayon, serta memasukkan biji ke dalam plastik sesuai angka yang ditempel pada plastik tersebut.

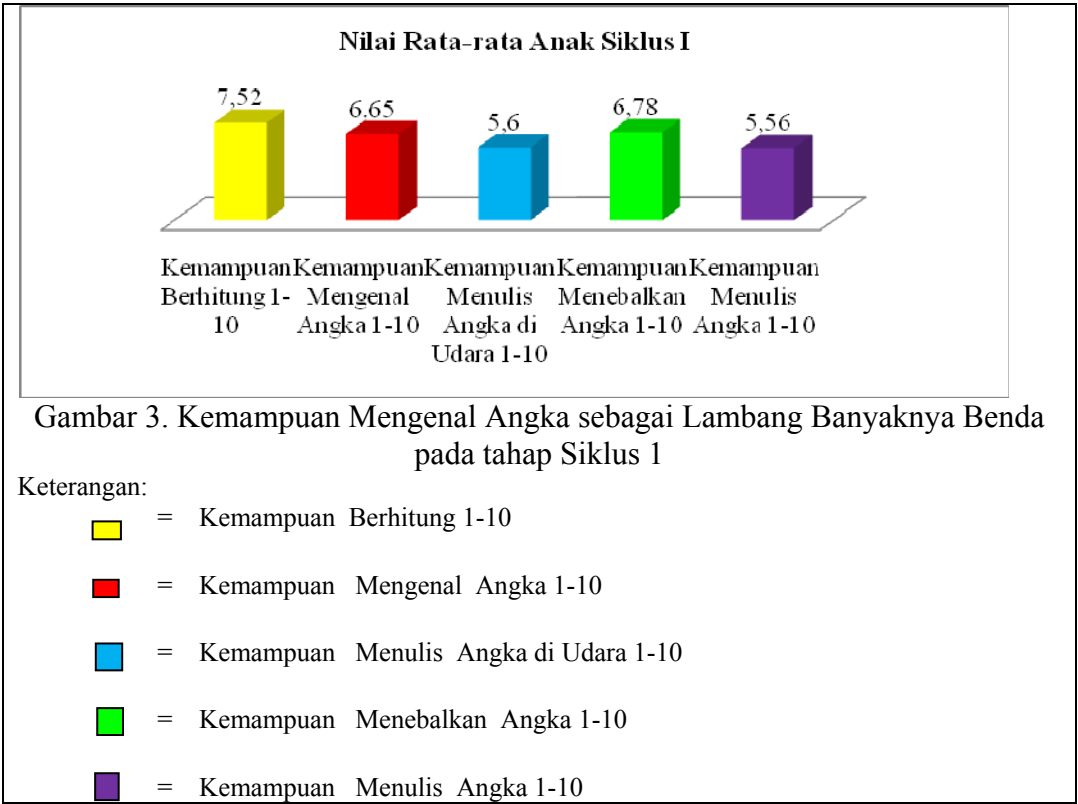
Kegiatan hari ini diakhiri dengan bernyanyi bersama lalu tanya jawab kegiatan pembelajaran hari ini, kesan, kuis, doa, dan salam.

c. Observasi

Observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan pada Siklus ini untuk mengamati kemampuan mengenal angka 1-10. Observasi ini mencatatkan kemampuan anak dalam mengenal angka sebagai lambang banyaknya benda, yang terjadi selama penelitian berlangsung. Hasil pengamatan lapangan ditulis dalam lembar observasi dari data observasi yang memiliki nilai terbaik dari lima kali pertemuan pada Siklus I ini. Dari kelima indikator yang ada dalam kisi-kisi instrument, indikator kemampuan anak dalam menulis terlihat masih sangat kurang .

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi yang sudah diperoleh dapat disimpulkan bahwa masih banyak anak yang kurang mampu dalam melakukan kegiatan mengenal angka sebagai lambang banyaknya benda. Anak masih kurang tertarik pada benda alam yang digunakan kecuali kerang. Selain itu pada Siklus I ini ada beberapa anak yang belum siap belajar terlihat masih mainan sendiri. Kemampuan mengenal angka 1-10 sebagai lambang banyaknya benda pada Siklus I diperoleh hasil sebagai berikut :



Pada Silklus I ini sebenarnya sudah terjadi peningkatan pada anak dalam mengenal angka sebagai lambang banyaknya benda, namun peningkatan tersebut jika dilihat pada gambar di atas belum begitu jelas karena peningkatannya baru

sedikit jika dibandingkan pada saat pratindakan. Pada kemampuan berhitung anak sudah mencapai nilai rata-rata 7,52 berada dalam kriteria baik. Untuk kemampuan mengenal angka berada pada kriteria cukup dengan nilai 6,65. Pada kemampuan menulis di udara anak pada kriteria kurang dengan nilai 5,6. Untuk kemampuan menebalkan angka anak berada pada tahap cukup dan nilainya 6,78. Tahapan terakhir kemampuan menulis anak pada kriteria kurang yaitu nilainya 5,56.

2. Perbaikan Siklus II

Berdasarkan hasil dari Siklus I yang sudah peneliti peroleh maka dapat diajukan rumusan hipotesis untuk Siklus II yaitu untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 sebagai lambang banyaknya benda melalui media benda-benda alam di Kelompok A TK Al-Husna dengan cara berkompetisi dan perolehan *reward* lebih banyak mempergunakan media alam kerang karena anak lebih tertarik dengan media alam kerang yang jarang anak lihat setiap harinya.

a. Rencana Tindakan Siklus II

Rencana pada Siklus II ini disusun agar dapat lebih mengoptimalkan dalam mengenal angka 1-10. Berdasarkan kekurangan-kekurangan yang ada pada Siklus I maka peneliti dan guru kelas melakukan diskusi. Melalui berbagai pertimbangan maka pada Siklus II ini kegiatan mengenal angka sebagai lambang banyaknya benda dilakukan secara kompetisi dan banyak mempergunakan media alam berupa kerang yang menarik bagi anak, selain itu tujuannya agar anak lebih

termotivasi sehingga kemampuan yang ada akan meningkat. Pemberian *reward* berupa bintang bagi anak sesuai dengan kriteria dalam kompetisi juga akan semakin memotivasi anak untuk lebih aktif dan semangat.

Setelah melihat berbagai pertimbangan diatas maka peneliti dan guru kelas membuat jadwal kegiatan dan RKH selama tiga kali pertemuan. Peneliti dan guru kelas menyiapkan desain kegiatan dan menyiapkan bintang sebagai *reward* bagi anak yang menang.

b. Pelaksanaan Siklus II

Tahap pelaksanaan tindakan Siklus II ini merupakan perbaikan dari Siklus I. Berdasarkan dari beberapa evaluasi dari Siklus I diharapkan pada Siklus II ini dapat memaksimalkan kemampuan mengenal angka 1-10 sebagai lambang banyaknya pada Kelompok A TK AL-Husna Yogyakarta. Kegiatan yang ada pada Siklus II ini sama dengan Siklus I namun dilaksanakan secara kompetisi. Anak berlomba melaksanakan kegiatan yang telah disediakan. Aturan pada kegiatan pembelajaran secara kompetisi ini disampaikan terlebih dahulu pada anak. Bukan kecepatan dalam mengerjakan yang perlu diperhatikan namun juga kebenaran dalam mengerjakan kegiatan.

1) Siklus II Pertemuan Pertama

Siklus II Pertemuan Pertama dimulai pada hari Senin tanggal 26 Agustus 2014 selama 180 menit. Tema pada minggu ini masih sama dengan minggu lalu yaitu diri sendiri dengan subtema kesukaanku. Kegiatan hari ini adalah tentang

makanan kesukaan. Kegiatan awal, guru mengawali pembelajaran dengan mengajak anak berjalan di atas papan titian mengambil angka sesuai jumlah kerang dalam mangkok. Kegiatan dilanjutkan masuk kelas berdoa, salam, dan presensi. Anak menyanyi bersama dilanjutkan dengan hafalan surat, doa, hadis, asmaul husna dan lainnya. Guru menjelaskan aturan main pada kegiatan hari ini dan kriteria yang bisa mendapatkan bintang adalah yang bisa lebih cepat dan benar dalam menyelesaikan tugas.

Kegiatan inti, anak menyebutkan tentang macam makanan kesukaannya. Setelah itu, anak mendengarkan cerita guru apa yang harus dilakukan pada kegiatan hari ini. Pemberian tugas untuk hari ini adalah menghitung kerang sesuai bentuknya lalu dimasukkan ke dalam mangkok yang berbeda, mengambil angka sesuai perintah guru, menuliskan angka pada LKA, dan memasukkan biji ke dalam plastik sesuai angkanya. Kegiatan akhir, mencoba macam-macam rasa makanan seperti manis, asam, dan asin. Kegiatan hari ini diakhiri menyebutkan makanan yang guru perlihatkan, dilanjutkan tanya jawab kegiatan hari ini, pesan, kesan, doa, dan salam.

2) Siklus II Pertemuan Kedua

Pertemuan Kedua pada Siklus II ini dilaksanakan pada hari Rabu 27 Agustus 2014. Subtemanya masih sama hanya ceritanya tentang warna-warna kesukaanku.

Kegiatan awal, guru mengawali pembelajaran dengan baris di halaman anak diajak menendang bola ke arah depan sambil berhitung. Anak diajak cuci tangan masuk berdoa, salam, presensi, dan hafalan. Kegiatan inti, anak mendengarkan cerita guru tentang macam-macam warna. Anak menirukan kata-kata yang ditulis guru dipapan tulis. Setelah itu, anak menghitung warna yang ditunjukkan guru kemudian melingkari bilangan sesuai dengan jumlahnya. Kegiatan anak lainnya adalah mengelompokkan kerang lalu dihitug, mengambil angka sesuai kertas warnanya yang diperintahkan guru, membuat angka 1-10 dengan finger painting, serta memasukkan kerang putih ke dalam plastik sesuai angka yang ditempel.

Kegiatan akhir, anak diajak bernyanyi tentang macam-macam warna. Guru mengajak anak untuk tanya jawab kegiatan hari ini. Kegiatan diakhiri dengan kesan, pesan, berdoa, dan salam.

3) Siklus II Pertemuan Ketiga

Pertemuan terakhir Siklus II dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 28 Agustus 2014. Kegiatan awal, guru mengawali pembelajaran dengan mengajak anak lari ditempat di halaman sambil berhitung, setelah itu anak ke kelas berdoa, salam, presensi, dan dilanjutkan dengan menghafalkan surat, doa, asmaul husna, nama surat, dan lainnya. Setelah itu, anak demonstrasi berbicara sopan pada teman dan dilanjutkan melakukan kegiatan apersepsi di dalam kelas. Berikutnya guru memberikan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini

yaitu bercerita tentang aku rajin belajar dan menulis. Kegiatan inti, anak diajak untuk menunjukkan urutan kerang, mengambil angka, menulis angka, dan mengisi mangkok dengan kerang sesuai angkanya.

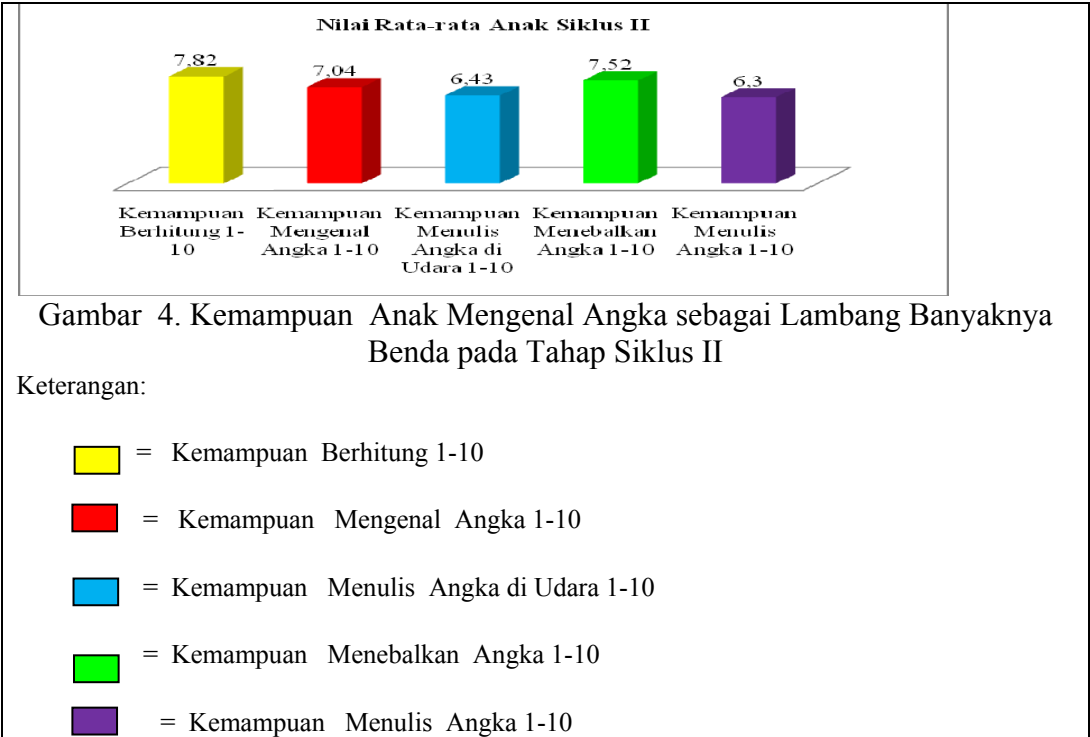
Kegiatan akhir, anak mendengarkan cerita guru tentang alat musik perkusi lalu anak diajak membuatnya secara sederhana dengan mengisi botol menggunakan biji-bijian lalu digunakan untuk bernyanyi bersama. Selanjutnya, anak diajak tanya jawab tentang pembelajaran hari ini dan menyampaikan pesan dan kesannya hari ini. Kegiatan diakhiri dengan doa dan salam.

c. Observasi

Observasi kemampuan mengenal angka sebagai lambang banyaknya benda dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan pada Siklus II ini. Hasil pengamatan lapangan ditulis dalam lembar observasi dari data observasi yang memiliki nilai terbaik dari tiga kali pertemuan pada Siklus II ini.

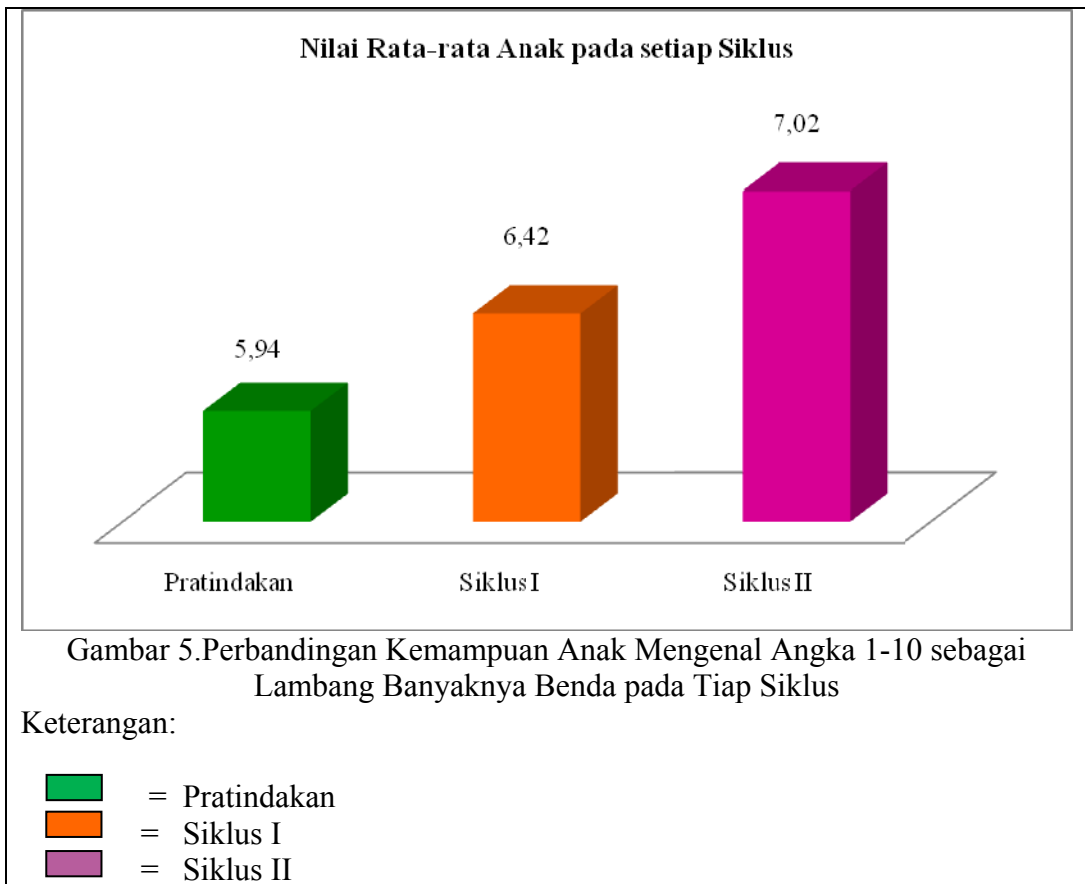
d. Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada Siklus II diperoleh hasil peningkatan kemampuan mengenal angka sebagai lambang banyaknya benda. Peningkatan yang terjadi memang tidak terlalu banyak namun anak yang mengalami kesulitan hanya ada 2 orang saja. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat gambar berikut :



Pada gambar diatas dapat dilihat pada Siklus II ini untuk kemampuan berhitung anak berada dalam kriteria baik dengan nilai 7,82, selian itu kemampuan mengenal angka juga berada pada kriteria baik dengan nilai 7,04. Kemampuan anak menulis di udara berada pada kriteria cukup dengan nilai 6,43. Untuk kemampuan menebalkan angka pada kriteria baik dengan nilai 7,52. Terakhir untuk kemampuan menulis pada kriteria cukup dengan nilai 6,3.

Untuk mempermudah dalam melihat persentase peningkatan kemampuan mengenal angka 1-10 sebagai lambang banyaknya benda pada Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II dapat dilihat gambar berikut ini.



Berdasarkan gambar tersebut dapat dilihat bahwa kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10 sebagai lambang bilangan meningkat. Pada saat pratindakan nilai rata-rata anak 5,94 berada pada kriteria kurang, kemudian meningkat menjadi 6,42 pada saat Siklus I sehingga berada pada kriteria cukup. Kemudian meningkat lagi pada saat Siklus II menjadi nilai rata-ratanya 7,02 sehingga dikatakan baik.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II. Masing-masing siklus dimulai dari perencanaan, tindakan dan pengamatan serta refleksi. Siklus I dilakukan dalam 5 kali pertemuan di kelas dan Siklus II 3 kali pertemuan. Dari penelitian tersebut terjadi peningkatan kemampuan mengenal angka sebagai lambang banyaknya benda. Tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 sebagai lambang banyaknya benda oleh peneliti yaitu dengan media benda-benda alam. Peneliti memilih media alam sesuai dengan pendapat dari Piaget yaitu anak dalam proses belajarnya melalui empat tahapan dan anak Kelompok A pada saat ini memasuki masa praoperasional. Pada penelitian ini kemampuan mengenal angka sebagai lambang banyaknya benda terdiri dari anak dapat berhitung 1-10, anak dapat mengenal angka 1-10, anak dapat menulis angka 1-10 di udara, anak dapat menebalkan angka 1-10, dan anak dapat menulis angka 1-10.

Berdasarkan hasil observasi dari pratindakan sampai dengan tindakan Siklus II terjadi peningkatan. Pada observasi pratindakan terlihat kemampuan anak masih kurang dalam mengenal angka 1-10 sebagai lambang banyaknya benda. Anak kurang berminat dalam mengikuti kegiatan di kelas atau diluar kelas yang diberikan untuk mengenal angka 1-10. Guru kurang optimal dalam menstimulasi kemampuan mengenal angka pada anak-anak di Kelompok A TK Al-Husna Yogyakarta. Hal tersebut dikarenakan metode yang dilakukan oleh guru dalam

menstimulasi kemampuan mengenal angka pada anak kurang bervariasi sehingga minat anak berkurang dan pesan pembelajaran tidak dapat diterima anak secara optimal. Melihat kenyataan dan kondisi anak di lapangan dan mengarah pada teori Bruner bahwa anak dalam belajar matematika dengan tahapan enaktif yaitu mengambil benda lalu menghitungnya, tahap ikonik yaitu melihat bentuknya secara langsung dan terakhir tahap simbolik yaitu mengenalkan angkanya kepada anak-anak, maka peneliti merencanakan untuk memberi tindakan kelas.

Adapun tindakan yang diberikan untuk mengenal angka sebagai lambang banyaknya benda dengan melalui media benda-benda alam pada anak di Kelompok A TK Al-Husna Yogyakarta dilakukan menggunakan dua siklus. Pada Siklus I menggunakan desain kegiatan mengenal angka yang dilakukan anak secara individu sudah terjadi peningkatan, dan Siklus II dengan perlombaan.

Siklus I, penelitian berjalan lancar. Anak merasa senang saat melakukan kegiatan bermain dengan benda-benda alam seperti batu, daun, biji-bijian, dan kerang. Menurut Dienes dalam Resnik 1981 (T. Wakiman, 2001: 120) perkembangan konsep matematika dapat dicapai melalui pola berkelanjutan yaitu belajarnya dari yang konkret ke simbolik. Jadi anak akan lebih mudah dalam belajar matematika dengan mempergunakan benda konkret melalui metode yang bervariasi dengan prinsip belajar sambil bermain karena sesuai tahapan anak yaitu masa pra operasional.

Sesuai dengan pendapat tersebut penelitian pada Siklus I menggunakan benda alam, namun yang paling disukai anak adalah saat bermain dengan

menggunakan kerang laut. Sesuai dengan pendapat dari (Sudaryanti, 2008: 8-13) kegiatan untuk mengenal angka 1-10 pada penelitian Siklus I diawali dengan anak diajak untuk berhitung 1-10 terlebih dahulu. Setelah dapat berhitung anak dikenalkan pada angka 1-10, dilanjutkan belajar menulis angka di udara, dan menebalkan angka 1-10. Kegiatan yang terakhir yaitu melengkapi angka 1-10 dengan menuliskan angka yang belum ada pada LKA. Anak setelah belajar melalui lima tahapan yang disebutkan di atas mengalami peningkatan dalam mengenal angka sebagai lambang banyaknya benda.

Pada Siklus I ini sudah terdapat beberapa peningkatan yang terjadi, namun masih ada anak yang belum terjadi perubahan. Oleh karena itu peneliti melanjutkan merencanakan Siklus II. Siklus I ini menghadapi kendala seperti anak yang belum siap untuk diajak belajar sehingga tidak paham dengan apa yang harus dilakukan saat bermain. Selain itu saat diberikan media seperti daun, batu hitam, dan biji-bijian ada beberapa anak terlihat kurang tertarik.

Setelah Siklus I dilalui selanjutnya dilakukan refleksi oleh guru dan peneliti untuk membahas apa saja yang menjadi kelebihan dan kelemahan dari Siklus I dan rencana perbaikan yang harus dilakukan selanjutnya. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti dan kolaborator menyimpulkan bahwa: (1) kemampuan anak dalam mengenal angka sebagai lambang banyaknya benda telah terjadi peningkatan. Kelebihan dari Siklus I ini adalah media yang digunakan bermacam-macam sehingga dapat dilihat media yang paling diminati anak. (2) kelemahan pada Siklus I adalah beberapa anak kurang siap saat masuk ke kelas untuk

menrima kegiatan sehingga mengganggu anak lainnya yang sudah siap. Selain itu dari beberapa media yang diasjikan guru dan peneliti anak lebih suka bermain dengan media seperti kerang yang jarang anak lihat. Saat permainan ini dilakukan anak sendiri-sendiri terlihat kurang bersemangat.

Melihat apa yang terjadi pada Siklus I maka selanjutnya untuk Siklus II perlu dilakukan perubahan yaitu lebih sering mempergunakan kerang dalam kegiatan untuk mengenal angka dan adanya kelompok-kelompok kecil pada saat bermain sehingga anak merasa ada teman yang bersamanya. Selain itu ditambahkan diadakannya lomba atau kompetisi untuk permainan yang nantinya anak akan mendapatkan *reward* dari kompetisi tersebut.

D. Keterbatasan Penelitian

Hasil penelitian pada kemampuan mengenal angka sebagai lambang banyaknya benda melalui media benda-benda alam pada anak Kelompok A TK Al-Husna Yogyakarta ini terdapat beberapa keterbatasan. Keterbatasan-keterbatasan tersebut diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Perkembangan anak dalam mengenal angka sebagai lambang banyaknya benda tidak hanya dipengaruhi melalui media benda alam namun juga kegiatan lainnya.
2. Kondisi fisik anak yang tidak stabil sehingga kadang tidak tepat jika diberi tindakan

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa bermain dengan media benda-benda alam dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 sebagai lambang banyaknya benda khususnya di Kelompok A TK Al-Husna Yogyakarta. Hal ini ditunjukkan hasil saat Pratindakan 5,94, Siklus I meningkat menjadi 6,42 dan Siklus II meningkat menjadi 7,02. Pada Siklus ini anak termasuk dalam kategori baik dalam mengenal angka sehingga Siklus dihentikan.

Cara mengenalkan angka 1-10 sebagai lambang banyaknya benda dengan media benda-benda alam adalah (1) anak belajar berhitung 1-10 dengan mempergunakan berbagai media alam seperti daun, batu, biji dan kerang. (2) anak belajar mengenal angka 1-10 dengan mempergunakan angka yang dipersiapkan guru. (3) anak belajar menulis angka 1-10 di udara dengan menirukan gerakan yang guru ajarkan. (4) anak belajar menebalkan angka pada lembar LKA yang dipersiapkan, dan tahap (5) anak melengkapi untuk menulis angka pada lembar LKA yang juga sudah dipersiapkan oleh guru. Media yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka sebagai lambang banyaknya benda lebih efektif dengan menggunakan benda alam yang jarang anak lihat seperti kerang, batu putih, biji-bijian dan daun. Karena

benda-benda tersebut bagi anak menarik dan nyata untuk digunakan ketika bermain.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti laksanakan dapat dikemukakan saran-saran berikut ini:

1. Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, dapat memanfaatkan benda-benda alam yang ada disekitar anak yaitu benda-benda yang menarik, dan lebih utama lagi belum pernah dilihat anak.
2. Guru sebaiknya tidak terlalu sering mempergunakan majalah sebagai sarana pembelajaran karena membuat anak jenuh sehingga tidak tertarik..
3. Bagi anak akan lebih baik difasilitasi media bermain yang berupa benda-benda konkret sehingga anak dapat mengingat pembelajaran yang didapat.
4. Bagi guru perlu memodifikasi dalam mensetting kegiatan kelas sehingga anak memiliki ketertarikan dan rasa ingin tahu untuk belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Arif S Sadiman, R Rahardjo, Anang Haryono, Rahardjito. (2006). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daitin Tarigan. (2006). *Pembelajaran Matematika Realistik*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Dedy Andrianto. (2013). *Memfaatkan Lingkungan Sekitar Sebagai Sumber Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2013.
- Firmanawaty Sutan.(2003). *Mahir Matematika Melalui Permainan*. Jakarta: Puspa Swara.
- Lestari.(2013). *Konsep Matematika Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2013.
- Lisnawaty Simanjuntak. (1993). *Metode Mengajar Matematika 1*. Jakarta: Rineka Cipta
- Mayke S Tedjasaputra. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Morisson, G.S. (2012). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*.Alih Bahasa: Suci Romadhona & Apri Widiastuti. Jakarta: PT. Indeks.
- Muchtar A Karim, Abdul Rahman As'ari, Gatot Muhsetyo, Akbar Sutawidjaja. (1996). *Pendidikan Matematika 1*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Pitadjeng. (2006). *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.

- Pudjiati. (2013). *Mengasah Kecerdasan di Usia 4-6 tahun*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2013.
- Rahmadini Pohan. (2012). *Interprestasi Nilai Evaluasi Menilai (PAN & PAP)*. Diakses dari [http:// rahmadanypohan.blogspot.com](http://rahmadanypohan.blogspot.com) pada tanggal 22 April 2015. Jam 01.30 WIB
- Retno Pudjiati. (2013). *Bermain Bagi AUD*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2013.
- Seefeldt, C & Wasik, B. (2008). *PendidikanAnakUsiaDini*. Alih Bahasa: Pius Nasar. Jakarta: PT Indeks.
- Slamet Suyanto. (2005 a). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat
- Slamet Suyanto. (2005 b). *Pembelajaran untuk Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Soedadiatmodjo. (1983). *Matematika 1*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Soemartono, dkk. (1983). *Pedoman Umum Matematika*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Sudaryanti. (2006). *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suharsimi Arikunto. (2005). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sutrisno, dkk (2005). *Pengenalan Lingkungan Alam Sekitar sebagai Sumber Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta : Direktorat Jenderal Departemen Pendidikan Nasional. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.

- Tatang Amirin M. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas (Langkah Awal)*. Diakses dari <http://www.tatangmanguny.wordpress.com> pada tanggal 11 September 2013, Jam 13.45 WIB.
- Tim Penyusun Kurikulum Kementerian Pendidikan Nasional.(2010). *Kurikulum Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Trianto. (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana.
- Wahyudi C.H.A.& Dwi Retna Damayanti . (2005). *Program Pendidikan Anak Usia Dini di Prasekolah Islam*. Jakarta: PT Gramedia.
- Yuliani Nurani Sujiono. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Zainal Arifin. (2011). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

LAMPIRAN 1

SURAT

IJIN

PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp.(0274) 586168 Hunting, Fax (0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp.(0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295,344, 345, 366, 368,369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 4702 /UN34.11/PL/2014
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

14 Agustus 2014

Yth. Kepala TK Al Husna Yogyakarta
Jalan Gajah Mada No 26
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Sri Rejeki
NIM : 11111247016
Prodi/Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini/PPSD
Alamat : Mrunggi, Sendangsari, Pengasih, Kulon Progo

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : TK Al Husna Yogyakarta Jalan Gajah Mada No. 26 Yogyakarta
Subyek : Siswa kelompok A TK AL-HUSNA
Obyek : Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Sebagai Lambang Banyaknya Benda Kelompok "A" Melalui Media Permainan Benda-benda Alam
Waktu : Agustus - Oktober 2014
Judul : Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Sebagai Lambang Banyaknya Benda Kelompok "A" Melalui Media Permainan Benda-Benda Alam Di TK Al-Husna Pakualaman Yogyakarta

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



NIP 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:
1.Rektor (sebagai laporan)
2.Wakil Dekan I FIP
3.Ketua Jurusan PPSD FIP
4.Kabag TU
5.Kasubbag Pendidikan FIP
6.Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta



KELOMPOK BERMAIN DAN TAMAN KANAK – KANAK

“AL – HUSNA”

Alamat : Jalan Gajahmada 26 Yogyakarta. Telp 0274 – 545951

SURAT KETERANGAN

Nomor : 50/SK/ KB/TK AL-HUSNA/IX/2014

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala KB/TK Al-Husna, Yogyakarta.

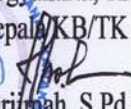

Nama : Parjimah, S.Pd.I
NIP : 196105071984032001
Unit Kerja : KB/TK Al-Husna
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Sri Rejeki
NIM : 11111247016
Program Studi : PG-PAUD
Jurusan : PPSD

Telah melakukan penelitian di KB/TK Al-Husna pada bulan Agustus - September 2014 dengan judul “ PENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 SEBAGAI LAMBANG BANYAKNYA BENDA MELALUI MEDIA BENDA ALAM PADA ANAK KELOMPOK “A” TK AL-HUSNA YOGYAKARTA”.

Demikian surat keterangan ini dibuat, dengan sesungguhnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 12 September 2014
Kepala KB/TK Al-Husna Yogyakarta

Parjimah, S.Pd.I
NIP. 196105071984032001


LAMPIRAN 2

LEMBAR OBSERVASI

Rekapitulasi Hasil Penelitian Kemampuan Berhitung 1-10 Pratindakan

No	Nama	Kemampuan Berhitung										Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	RYH	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6
2	MRZ	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5
3	JFY	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	3
4	RFD	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	3
5	RSD	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	NWA	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6
7	GZA	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6
8	FDL	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
9	KKI	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4
10	OLN	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4
11	NJA	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
12	ASY	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
13	NYA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
14	OOO	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
15	KYA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
16	SMA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
17	AAR	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
18	RTA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
19	AYA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
20	NRA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
21	AKA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
22	JNT	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
23	KRA	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5
A.	Total											164
B.	Rerata											7.130434783
C.	Standar Deviasi											2.39894575
D.	Skor Maksimal											10
E.	Skor Minimal											3

Rekapitulasi Hasil Penelitian Kemampuan Mengenal angka 1-10 Pratindakan

No	Nama	Kemampuan Mengenal Angka 1-10										Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	RYH	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
2	MRZ	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6
3	JFY	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	3
4	RFD	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	3
5	RSD	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
6	NWA	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5
7	GZA	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4
8	FDL	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6
9	KKI	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4
10	OLN	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	3
11	NJA	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
12	ASY	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
13	NYA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
14	OOC	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
15	KYA	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
16	SMA	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6
17	AAR	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6
18	RTA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
19	AYA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
20	NRA	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5
21	AKA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
22	JNT	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
23	KRA	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	3
A.	Total											147
B.	Rerata											6.3913043
C.	Standar Deviasi											2.4071698
D.	Skor Maksimal											10
E.	Skor Minimal											3

Rekapitulasi Hasil Penelitian Kemampuan Menulis angka di udara 1-10 Pratindakan

No	Nama	Kemampuan Menulis Angka diudara 1-10										Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	RYH	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4
2	MRZ	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5
3	JFY	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	3
4	RFD	1	1		0	0	0	0	0	0	0	2
5	RSD	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
6	NWA	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4
7	GZA	1	1		0	0	0	0	0	0	0	2
8	FDL	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5
9	KKI	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4
10	OLN	1	1		0	0	0	0	0	0	0	2
11	NJA	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6
12	ASY	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
13	NYA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
14	OOC	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5
15	KYA	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5
16	SMA	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5
17	AAR	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4
18	RTA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
19	AYA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
20	NRA	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4
21	AKA	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6
22	JNT	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
23	KRA	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2
A.	Total											119
B.	Rerata											5.173913043
C.	Standar Deviasi											2.386556552
D.	Skor Maksimal											10
E.	Skor Minimal											2

Rekapitulasi Hasil Penelitian Kemampuan Menebalkan angka 1-10 Pratindakan

No	Nama	Kemampuan Menebalkan Angka 1-10										Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	RYH	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
2	MRZ	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
3	JFY	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4
4	RFD	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	3
5	RSD	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	NWA	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5
7	GZA	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2
8	FDL	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6
9	KKI	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4
10	OLN	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	3
11	NJA	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6
12	ASY	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
13	NYA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
14	OOO	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
15	KYA	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6
16	SMA	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
17	AAR	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5
18	RTA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
19	AYA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
20	NRA	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
21	AKA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
22	JNT	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
23	KRA	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2
A.	Total											143
B.	Rerata											6.2173913
C.	Standar Deviasi											2.4112713
D.	Skor Maksimal											10
E.	Skor Minimal											2

Rekapitulasi Hasil Penelitian Kemampuan Menulis angka 1-10 Pratindakan

No	Nama	Kemampuan Menulis Angka 1-10										Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	RYH	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4
2	MRZ	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5
3	JFY	1	1		0	0	0	0	0	0	0	2
4	RFD	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2
5	RSD	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
6	NWA	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	3
7	GZA	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2
8	FDL	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4
9	KKI	1	1	1		0	0	0	0	0	0	3
10	OLN	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2
11	NJA	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5
12	ASY	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
13	NYA	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
14	OOC	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4
15	KYA	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4
16	SMA	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4
17	AAR	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4
18	RTA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
19	AYA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
20	NRA	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	3
21	AKA	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
22	JNT	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6
23	KRA	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2
A.	Total											111
B.	Rerata											4.826086957
C.	Standar Deviasi											2.656932167
D.	Skor Maksimal											10
E.	Skor Minimal											2

Rekapitulasi Hasil Penelitian Kemampuan Berhitung 1-10 Siklus I

No	Nama	Kemampuan Berhitung 1-10										Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	RYH	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
2	MRZ	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
3	JFY	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4
4	RFD	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	3
5	RSD	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	NWA	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
7	GZA	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6
8	FDL	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
9	KKI	1	1	1	1	1		0	0	0	0	5
10	OLN	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4
11	NJA	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
12	ASY	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
13	NYA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
14	OOO	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
15	KYA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
16	SMA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
17	AAR	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
18	RTA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
19	AYA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
20	NRA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
21	AKA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
22	JNT	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
23	KRA	1	1	1	1	1		0	0	0	0	5
A.	Total											173
B.	Rerata											7.5217391
C.	Standar Deviasi											2.192333
D.	Skor Maksimal											10
E.	Skor Minimal											3

Rekapitulasi Hasil Penelitian Kemampuan Mengenal angka 1-10 Siklus I

No	Nama	Kemampuan Mengenal Angka 1-10										Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	RYH	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
2	MRZ	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
3	JFY	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4
4	RFD	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	3
5	RSD	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
6	NWA	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6
7	GZA	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4
8	FDL	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
9	KKI	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4
10	OLN	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	3
11	NJA	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
12	ASY	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
13	NYA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
14	OOC	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
15	KYA	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
16	SMA	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
17	AAR	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6
18	RTA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
19	AYA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
20	NRA	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5
21	AKA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
22	JNT	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
23	KRA	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	3
A.	Total											153
B.	Rerata											6.652173913
C.	Standar Deviasi											2.366598934
D.	Skor Maksimal											10
E.	Skor Minimal											3

Rekapitulasi Hasil Penelitian Kemampuan Menulis Angka 1-10 di Udara Siklus I

No	Nama	Kemampuan Menulis Angka 1-10 diudara										Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	RYH	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5
2	MRZ	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6
3	JFY	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	3
4	RFD	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2
5	RSD	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	NWA	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4
7	GZA	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2
8	FDL	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5
9	KKI	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4
10	OLN	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2
11	NJA	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6
12	ASY	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
13	NYA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
14	OOC	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6
15	KYA	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5
16	SMA	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
17	AAR	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4
18	RTA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
19	AYA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
20	NRA	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4
21	AKA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
22	JNT	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
23	KRA	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	3
A.	Total											129
B.	Rerata											5.6086957
C.	Standar Deviasi											2.51792
D.	Skor Maksimal											10
E.	Skor Minimal											2

Rekapitulasi Hasil Penelitian Kemampuan Menebalkan Angka 1-10 Siklus I

No	Nama	Kemampuan Menebalkan Angka 1-10										Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	RYH	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
2	MRZ	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
3	JFY	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6
4	RFD	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	3
5	RSD	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	NWA	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
7	GZA	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4
8	FDL	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
9	KKI	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6
10	OLN	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5
11	NJA	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6
12	ASY	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
13	NYA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
14	OOC	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
15	KYA	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6
16	SMA	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
17	AAR	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5
18	RTA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
19	AYA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
20	NRA	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
21	AKA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
22	JNT	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
23	KRA	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4
A.	Total											156
B.	Rerata											6.782608696
C.	Standar Deviasi											1.857577155
D.	Skor Maksimal											10
E.	Skor Minimal											3

Rekapitulasi Hasil Penelitian Kemampuan Menulis Angka 1-10 Siklus I

No	Nama	Kemampuan Menulis Angka 1-10										Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	RYH	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5
2	MRZ	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
3	JFY	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4
4	RFD	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	3
5	RSD	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
6	NWA	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5
7	GZA	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4
8	FDL	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4
9	KKI	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4
10	OLN	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	3
11	NJA	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6
12	ASY	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
13	NYA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
14	OOC	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4
15	KYA	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4
16	SMA	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6
17	AAR	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5
18	RTA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
19	AYA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
20	NRA	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	3
21	AKA	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
22	JNT	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6
23	KRA	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2
A.	Total											128
B.	Rerata											5.5652174
C.	Standar Deviasi											2.3707706
D.	Skor Maksimal											10
E.	Skor Minimal											2

Rekapitulasi Hasil Penelitian Kemampuan Berhitung 1-10 Siklus II

No	Nama	Kemampuan Mengenai Angka 1-10										Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	RYH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
2	MRZ	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
3	JFY	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6
4	RFD	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4
5	RSD	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	NWA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
7	GZA	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
8	FDL	1	1	1	1	1	1	1	1		0	8
9	KKI	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5
10	OLN	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5
11	NJA	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
12	ASY	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
13	NYA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
14	OOO	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
15	KYA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
16	SMA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
17	AAR	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
18	RTA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
19	AYA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
20	NRA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
21	AKA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
22	JNT	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
23	KRA	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5
A.	Total											180
B.	Rerata											7.826086957
C.	Standar Deviasi											1.898616097
D.	Skor Maksimal											10
E.	Skor Minimal											4

Rekapitulasi Hasil Penelitian Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Siklus II

No	Nama	Kemampuan Mengenal Angka 1-10										Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	RYH	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
2	MRZ	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
3	JFY	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6
4	RFD	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5
5	RSD	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
6	NWA	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6
7	GZA	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5
8	FDL	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
9	KKI	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4
10	OLN	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4
11	NJA	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
12	ASY	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
13	NYA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
14	OOC	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
15	KYA	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
16	SMA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
17	AAR	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6
18	RTA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
19	AYA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
20	NRA	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5
21	AKA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
22	JNT	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
23	KRA	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	3
A.	Total											162
B.	Rerata											7.0434783
C.	Standar Deviasi											2.1842049
D.	Skor Maksimal											10
E.	Skor Minimal											3

Rekapitulasi Hasil Penelitian Kemampuan Menulis Angka 1-10 di Udara Siklus II

No	Nama	Kemampuan Mengenal Angka 1-10										Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	RYH	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5
2	MRZ	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6
3	JFY	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5
4	RFD	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	3
5	RSD	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	NWA	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6
7	GZA	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4
8	FDL	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
9	KKI	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
10	OLN	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	3
11	NJA	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6
12	ASY	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
13	NYA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
14	OOO	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6
15	KYA	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5
16	SMA	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
17	AAR	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4
18	RTA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
19	AYA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
20	NRA	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5
21	AKA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
22	JNT	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
23	KRA	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4
A.	Total											148
B.	Rerata											6.434782609
C.	Standar Deviasi											2.27288537
D.	Skor Maksimal											10
E.	Skor Minimal											3

Rekapitulasi Hasil Penelitian Kemampuan Menebalkan Angka 1-10 Siklus II

No	Nama	Kemampuan Mengenal Angka 1-10										Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	RYH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
2	MRZ	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
3	JFY	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
4	RFD	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5
5	RSD	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	NWA	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
7	GZA	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5
8	FDL	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
9	KKI	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6
10	OLN	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5
11	NJA	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6
12	ASY	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
13	NYA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
14	OOC	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
15	KYA	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
16	SMA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
17	AAR	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5
18	RTA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
19	AYA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
20	NRA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
21	AKA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
22	JNT	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
23	KRA	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4
A.	Total											173
B.	Rerata											7.5217391
C.	Standar Deviasi											1.9509803
D.	Skor Maksimal											10
E.	Skor Minimal											4

Rekapitulasi Hasil Penelitian Kemampuan Menulis Angka 1-10 Siklus II

No	Nama	Kemampuan Mengenal Angka 1-10										Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	RYH	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
2	MRZ	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
3	JFY	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5
4	RFD	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	3
5	RSD	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	NWA	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6
7	GZA	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4
8	FDL	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6
9	KKI	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5
10	OLN	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4
11	NJA	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
12	ASY	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
13	NYA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
14	OOC	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5
15	KYA	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5
16	SMA	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6
17	AAR	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5
18	RTA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
19	AYA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
20	NRA	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	3
21	AKA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
22	JNT	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
23	KRA	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2
A.	Total											145
B.	Rerata											6.304347826
C.	Standar Deviasi											2.420270132
D.	Skor Maksimal											10
E.	Skor Minimal											2

LAMPIRAN 3

RENCANA

KEGIATAN

HARIAN (RKH)

SATUAN KEGIATAN HARIAN

Tema : Diri Sendiri
Sub Tema : Subhanallah Sempurnanya Aku

Semester / Minggu : 1 / III
Kelompok / Sentra : Al-Huda/Bahan Alam

HARI/ TGL	INDIKATOR	KEGIATN PEMBELAJARAN	TUJUAN	ALAT/SU MBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGA N ANAK		ANALISIS				J M L	TINDAK LANJUT	
					Alat	Hasil	*	**	***	****		Perb aika n	Peng ayaa n
		I. PenataanLingkungan Main (15 menit)											
		- Iqro', Pembuka Cakrawala											
		Upacara Bendera											
		II. Circle Time 1 (60 menit)											
		- Do'a, Salam, Nyanyi											
		Hafalan Surat, Hafalan Hadist											
		Do'a, Nama-nama Asmau'l Husna											
		Nama Surat. dll											
	•Berjalan maju, mundur, dan kesamping pada garis lurus sejauh 1- 2 meter. (MK.18)	• Praktek langsung berjalan maju lalu mengambil angka yang disediakan bu guru.	Anak dapat berjalan maju	Guru, Anak, kartu angka	Unjuk kerja								
	•Menceritakan kembali isi cerita secara sederhana.	• Bercerita tentang anggota tubuh, tangan, dan kaki karunia Allah.	Anak dapat memahami suatu	Guru,Anak, Gambar Anggota	Percakapan								

	•(B1.7)		keterangan yang diberikan.	Tubuh										
		III. KegiatanInti (60 menit)												
	•Melukis dengan jari (finger painting). (MH.57)	•Melukis dengan jari membuat angka 1-5	Anak dapat melukis sampai tuntas	Kertas, pasta ajaib	Hasil Karya									
	•Membilang dg menunjukkan benda(mengenal konsep bilangan dg benda-benda sampai 10. (K3.31)	•Membilang dengan batu yang telah disediakan	Anak dapat menyebutkan an 1-10 secara benar	Lepek kertas batu hitam, batu putih	Penugasan									
	•Meniru lambang bilangan 1-10. (K3.35)	•Menebalkan angka 1-10 sesuai LKA	Anak dapat mengenal bentuk angka	LKA	Penugasan									
	•Menghubungkan/me masangkan lambang bilangan dg benda sampai 10(anak tidak disuruh menulis). (K3.36)	• Mengambil plastik yg berisi daun lalu ditempli angka sesuai jumlahnya.	Anak dapat membedakan angka 1-5 dan 6-10	Daun, plastik, potongan angka	Penugasan									
		IV. Circle Time 2 (15 menit)												
		•Beres-beres alat main.												
		•Tanya Jawab kegiatan hari												

SATUAN KEGIATAN HARIAN

Tema : Diri Sendiri
Sub Tema : Subhanallah Sempurnanya Aku

Semester / Minggu : 1 / III
Kelompok / Sentra : Al-Huda/Seni

HARI/ TGL	INDIKATOR	KEGIATN PEMBELAJARAN	TUJUAN	ALAT/SU MBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGA N ANAK	ANALISIS				J M L	TINDAK LANJUT		
					Alat	Hasil	*	**	***	****		Perb aika n	Peng ayaa n
		I. Penataan Lingkungan Main (15 menit)											
		- Iqro', Pembuka Cakrawala											
		Upacara Bendera											
		II. Circle Time 1 (60 menit)											
		- Do'a, Salam, Nyanyi											
		Hafalan Surat, Hafalan Hadist											
		Do'a, Nama-nama Asmau'l Husna											
		Nama Surat. dll											
	Berjalan maju pada garis lurus, berjalan diatas papan titian, berjalan dengan berjinjit, berjalan dengan tumit sambil membawa beban. (FM.18)	<ul style="list-style-type: none">Praktek langsung berjalan lurus maju sambil menghitung langkah kaki sampai garis finish.	Anak dapat jalan maju dan berhitung	Guru, Anak, kapur	Unjuk kerja								

	•Menyebutkan kata yg mempunyai suku kata awal sama, kisal kaki-kali, atau suku kata akhir yg sama misal sama-nama. (B. 21)	• Bercerita tentang panca indra (mata, hidung, telinga, mulut, sambil membedakan masing-masing jumlah panca indra.	Anak paham akan perbedaan pada masing-masing panca indra	Guru, Anak, Gambar Panca Indra	Percakapan									
		III. Kegiatan Inti (60 menit)												
	•Membuat berbagai coretan. (B.37)	•Menebalkan angka 1-5 dan 6-10 sesuai pada LKA	Anak dapat meniru menulis angka yg dicontohkan guru dengan benar.	LKA, spidol	Hasil Karya									
	•Membilang/menyebutkan turutan bilangan dari 1-10. (K3. 30)	•Membilang dengan daun sesuai angka pada lepek yang telah disediakan	Anak dapat membilang 1-10 dengan benar	Lepek, daun	Penugasan									
	•Meniru lambang bilangan 1-10. (K3.35)	•Menirukan menulis angka 1-5 dan 6-10 di udara.	Anak dapat menggerakkan motorik tangan.	Anak, Guru	Observasi									
	•Melukis dengan berbagai media. (MH. 58)	•Membuat angka 1-10 dengan kapur	Anak dapat membuat angka 1-10.	Halaman, kapur	Penugasan									
		IV. Circle Time 2 (15)												

SATUAN KEGIATAN HARIAN

Tema : Diri Sendiri
Sub Tema : Subhanallah Sempurnanya Aku

Semester / Minggu : 1 / III
Kelompok / Sentra : Al-Huda/Imtaq

HARI/ TGL	INDIKATOR	KEGIATN PEMBELAJARAN	TUJUAN	ALAT/SUM BER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGA N ANAK		ANALISIS				J M L	TINDAK LANJUT	
					Alat	Hasil	*	**	***	****		Perb aika n	Peng ayaa n
		I. Penataan Lingkungan Main (15 menit)											
		- Iqro', Pembuka Cakrawala											
		Upacara Bendera											
		II. Circle Time 1 (60 menit)											
		- Do'a, Salam, Nyanyi											
		Hafalan Surat, Hafalan Hadist											
		Do'a, Nama-nama Asmau'l Husna											
		Nama Surat. dll											
	•Berlari cepat. (MK.10)	• Praktek langsung berlari lalu mengambil angka sesuai yang guru sebutkan.	Anak dapat berlari	Guru, Anak, angka	Unjuk kerja								
	•Mendengarkan dan menceritakan kembali cerita secara urut. (B.23)	• Bercerita tentang anggota tubuh adalah ciptaan Allah.	Anak dapat mengerti ciptaan Allah	Guru,Anak, Gambar Anggota Tubuh	Percakapan								

		III. Kegiatan Inti (60 menit)											
	•Meniru membuat garis tegak, datar, miring kiri/kanan.	•Meniru menebalkan angka sesuai LKA.	Anak dapat menebalkan angka sampai tuntas	LKA, Spidol	Hasil Karya								
	•Membilang/menyebuturutanbilangandari 1-10. (K.33)	•Membilang dengan biji-bijian yang telah disediakan	Anak dapat menyebutkan 1-10 secara benar	Lepek kertas, biji sawo, biji kurma, biji palem	Penugasan								
	•Menunjuk lambang bilangan 1-10. (K3.34)	•Mengambil angka sesuai perintah guru.	Anak dapat mengenal bentuk angka	Stik es krim, angka	Observasi								
	•Mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu misal: menurut warna, bentuk ukuran.	• Memisahkan daun yg ada angkanya 1-5, 6-10 sesuai dengan warnanya.	Anak dapat membedakan angka 1-5 dan 6-10	Daun hijau, daun merah, potongan angka	Penugasan								
		IV. Circle Time 2 (15 menit)											
		•Beres-beres alat main.											
		•Tanya Jawab kegiatan hari ini.											
		V. Istirahat (15 menit)											

SATUAN KEGIATAN HARIAN

Tema : Diri Sendiri
Sub Tema : Subhanallah Sempurnanya Aku

Semester / Minggu : 1 / III
Kelompok / Sentra : Al-Huda/Aksara

HARI/ TGL	INDIKATOR	KEGIATN PEMBELAJARAN	TUJUAN	ALAT/SUM BER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGA N ANAK		ANALISIS				J M L	TINDAK LANJUT	
					Alat	Hasil	*	**	***	****		Perb aika n	Peng ayaa n
		I. Penataan Lingkungan Main (15 menit)											
		- Iqro', Pembuka Cakrawala											
		Upacara Bendera											
		II. Circle Time 1 (60 menit)											
		- Do'a, Salam, Nyanyi											
		Hafalan Surat, Hafalan Hadist											
		Do'a, Nama-nama Asmau'l Husna											
		Nama Surat. dll											
	•Berjalan di atas papan titian, berjalan berjinjit. (MK.19)	• Praktek langsung berjalan maju sambil berjinjit mengambil angka yang disediakan bu guru.	Anak dapat berjalan jinjit	Guru, Anak, kapur, kartu angka	Unjuk kerja								
	•Mendengarkan dan menceritakan	• Bercerita tentang anggota tubuh, tangan, dan kaki	Anak dapat memahami suatu keterangan	Guru, Anak, Gambar Anggota	Percakapan								

	kembali cerita secara urut. (B.23)	karunia Allah.	yang diberikan.	Tubuh									
		III. Kegiatan Inti (60 menit)											
	•Meniru membuat garis tegak, datar miring kiri/kanan. (MH. 38)	•Menebalkan angka pada sesuai LKA	Anak dapat membuat kolase sampai tuntas	LKA, Spidol	Penugasan								
	•Membilang/menyebutkan urutan bilangan dari 1-10. (K.33)	•Membilang dengan kerang yang telah disediakan	Anak dapat menyebutkan 1-10 secara benar	kerang	Penugasan								
	•Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda. (K3.33)	•Mengurutkan biji-bijian sesuai perintah.	Anak dapat mengenal urutan angka	Biji kacang,	Observasi								
	•Menghubungkan/memadukan lambang bilangan dg benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis). (K3.36)	• Mengisi kerang pada plastik sesuai angka yang ditempel.	Anak dapat membedakan angka 1- 5 dan 6-10	Kerang, plastik yang ditempeli angka	Penugasan								
		IV. Circle Time 2 (15 menit)											
		•Beres-beres alat main.											
		•Tanya Jawab kegiatan hari ini.											

SATUAN KEGIATAN HARIAN

Tema : Diri Sendiri
Sub Tema : Subhanallah Sempurnanya Aku

Semester / Minggu : 1 / III
Kelompok / Sentra : Al-Huda/Balok

HARI/ TGL	INDIKATOR	KEGIATN PEMBELAJARAN	TUJUAN	ALAT/SUM BER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGA N ANAK		ANALISIS				J M L	TINDAK LANJUT	
					Alat	Hasil	*	**	***	****		Perb aika n	Peng ayaa n
		I. Penataan Lingkungan Main (15 menit)											
		- Iqro', Pembuka Cakrawala											
		Upacara Bendera											
		II. Circle Time 1 (60 menit)											
		- Do'a, Salam, Nyanyi											
		Hafalan Surat, Hafalan Hadist											
		Do'a, Nama-nama Asmau'l Husna											
		Nama Surat. dll											
	•Menggerakkan kepala, tangan, & kaki sesuai dg irama music/ritnik. (MK.27)	• Praktek langsung senam sehat ceria bersama dihalaman.	Anak dapat bergerak sesuai musik	Guru, Anak, tape, kaset	Unjuk kerja								
	•Menyebutkan kembali kata-kata yg baru didengar.	• Bercerita tentang anggota tubuh.	Anak dapat mengerti suatu	Guru, Anak, Gambar Anggota	Percakapan								

	(B2.20)		keterangan yang diberikan.	Tubuh										
		III. Kegiatan Inti (60 menit)												
	•Mengelompokkan benda menurut ciri tertentu. (K2.18)	•Mengelompokkan kerang sesuai bentuknya lalu dihitung berapa jumlahnya.	Anak dapat mengelompokkan benda dan berhitung	Kerang, piring	Observasi									
	•Menunjuk lambang bilangan 1-10. (K3.34)	•Mengambil angka sesuai perintah guru.	Anak dapat menyebutkan 1-10 secara benar	Guru, Anak	Penugasan									
	•Melukis dengan berbagai media. (MH.58)	•Menuliskan angka pada lembar LKA dengan crayon	Anak dapat mengenal pola bentuk angka	Biji kacang, pola angka	Observasi									
	•Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dg benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis). (K3.36)	• Memasukkan biji ke dalam plastik sesuai angkanya	Anak dapat membedakan angka 1-5 dan 6-10	Biji palem, plastik, angka	Penugasan									
		IV. Circle Time 2 (15 menit)												
		•Beres-beres alat main.												
		•Tanya Jawab kegiatan hari ini.												

		- Bermain bebas, Cuci Tangan																	
		<u>Do'a Sebelum dan Sesudah Makan</u>																	
		Makan Bersama																	
		VI. Penutup (15 menit)																	
	*Menyanyi lebih dari 20 lagu anak-anak. (B.15)	* Menyanyikan lagu ini mata dan ini telinga	Anak dapat bernyanyi	Anak, guru	Unjuk kerja														
		- Nyanyi, Do'a, Salam Penutup																	


Keterangan :

Jumlah Anak : 23 Anak


Jumlah Hadir : 23 Anak

Jumlah Tidak Hadir :


Mengetahui,
Ka RA AL-Husna


Parjijmah, S.Pd. I
NIP. 196105071984032001

Guru Sentra (Peneliti)


(Sri Rejeki)

Yogyakarta, 22 Agustus 2014
Guru Kelas (Kolaborator)


(Sutarti)

SATUAN KEGIATAN HARIAN

Tema : Diri Sendiri
Sub Tema : Subhanallah Sempurnanya Aku

Semester / Minggu : 1 / III
Kelompok / Sentra : Al-Huda/IMTAQ

HARI/ TGL	INDIKATOR	KEGIATN PEMBELAJARAN	TUJUAN	ALAT/SUMB ER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBAN GAN ANAK		ANALISIS				J M L	TINDAK LANJUT	
					Alat	Hasil	*	**	***	****		Perb aika n	Peng ayaa n
		I. Penataan Lingkungan Main (15 menit)											
		- Iqro', Pembuka Cakrawala											
		Upacara Bendera											
		II. Circle Time 1 (60 menit)											
		- Do'a, Salam, Nyanyi											
		Hafalan Surat, Hafalan Hadist											
		Do'a, Nama-nama Asmau'l Husna											
		Nama Surat. dll											
	•Berjalan diatas papan titian, berjalan berjinjit. (MK.19)	• Praktek langsung berjalan diatas papan titian lalu mengambil angka sesuai jumlah kerang dalam mangkok.	Anak dapat berjalan diatas papan titian dan mengenal angka	Guru, Anak, papan titian,potongan angka, kerang	Unjuk kerja								
	•Menyebutkan kembali kata-kata	• Bercerita tentang makanan kesukaan anak	Anak dapat mengerti	Guru, Anak, Gambar	Percakapan								

	yg baru didengar. (B2.20)		suatu keterangan yang diberikan.											
		III. Kegiatan Inti (60 menit)												
	•Membilang banyak benda 1-10. (K.29)	•Menghitung kerang sesuai bentuknya lalu ditempatkan pada mangkok yang berbeda.	Anak dapat mengelompokkan benda dan berhitung	Kerang, mangkok	Observasi									
	•Menunjuk lambang bilangan 1-10. (K3.34)	•Mengambil angka sesuai perintah guru.	Anak dapat menyebutkan an 1-10 secara benar	Guru, Anak	Penugasan									
	•Melukis dengan berbagai media. (MH.58)	•Menuliskan angka pada lembar LKA.	Anak dapat mengenal pola bentuk angka	Pola angka	Penugasan									
	•Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dg benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis). (K3.36)	• Memasukkan biji ke dalam plastik sesuai angkanya	Anak dapat membedakan angka 1-5 dan 6-10	Biji sawo, plastik, angka	Penugasan									
		IV. Circle Time 2 (15 menit)												
		•Beres-beres alat main.												
		•Tanya Jawab kegiatan hari ini.												

SATUAN KEGIATAN HARIAN

Tema : Diri Sendiri
Sub Tema : Subhanallah Sempurnanya Aku

Semester / Minggu : 1 / III
Kelompok / Sentra : Al-Huda/Seni

HARI/ TGL	INDIKATOR	KEGIATN PEMBELAJARAN	TUJUAN	ALAT/SUMB ER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBAN GAN ANAK		ANALISIS				J M L	TINDAK LANJUT	
					Alat	Hasil	*	**	***	****		Perb aika n	Peng ayaa n
		I. Penataan Lingkungan Main (15 menit)											
		- Iqro', Pembuka Cakrawala											
		Upacara Bendera											
		II. Circle Time 1 (60 menit)											
		- Do'a, Salam, Nyanyi											
		Hafalan Surat, Hafalan Hadist											
		Do'a, Nama-nama Asmau'l Husna											
		Nama Surat. dll											
	•Menendang bola dengan terarah (MK.21)	• Praktek langsung menendang bola kedepan sambil berhitung	Anak dapat menendang bola kedepan	Guru, Anak, bola	Unjuk kerja								
	•Menyebutkan kembali kata-kata yg baru didengar. (B2.20)	• Bercerita tentang anggota tubuh.	Anak dapat mengerti suatu keterangan yang	Guru, Anak, Gambar Anggota Tubuh	Percaka pan								

			diberikan.											
		III. Kegiatan Inti (60 menit)												
	•Mengelompokkan benda menurut ciri tertentu. (K2.18)	•Mengelompokkan kerang sesuai bentuknya lalu dihitung berapa jumlahnya.	Anak dapat mengelompokkan benda dan berhitung	kerang piring	Observasi									
	•Menunjuk lambang bilangan 1-10. (K3.34)	•Mengambil angka sesuai perintah guru.	Anak dapat menyebutkan 1-10 secara benar	Guru, Anak	Penugasan									
	•Melukis dengan jari (finger painting) (MH.57)	•Membuat angka 1-10 dengan finger painting	Anak dapat mengenal pola bentuk angka	pola angka	Observasi									
	•Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dg benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis). (K3.36)	• Memasukkan kerang putih ke dalam plastik sesuai angkanya	Anak dapat membedakan angka 1-5 dan 6-10	Kerang putih plastik, angka	Penugasan									
		IV. Circle Time 2 (15 menit)												
		•Beres-beres alat main.												
		•Tanya Jawab kegiatan hari ini.												
		V. Istirahat (15 menit)												

SATUAN KEGIATAN HARIAN

Tema : Diri Sendiri
Sub Tema : Subhanallah Sempurnanya Aku

Semester / Minggu : 1 / III
Kelompok / Sentra : Al-Huda/Balok

HARI/ TGL	INDIKATOR	KEGIATN PEMBELAJARAN	TUJUAN	ALAT/SUMB ER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBAN GAN ANAK		ANALISIS				J M L	TINDAK LANJUT	
					Alat	Hasil	*	**	***	****		Perb aika n	Peng ayaa n
		I. Penataan Lingkungan Main (15 menit)											
		- Iqro', Pembuka Cakrawala											
		Upacara Bendera											
		II. Circle Time 1 (60 menit)											
		- Do'a, Salam, Nyanyi											
		Hafalan Surat, Hafalan Hadist											
		Do'a, Nama-nama Asmau'l Husna											
		Nama Surat. dll											
	•Berlari di tempat. (MK.9)	• Praktek langsung lari ditempat sambil berhitung	Anak dapat menggerak kan badannya sambil berhitung	Guru, Anak,	Unjuk kerja								
	•Menirukan kembali 3-4 urutan kata. (B1.3)	• Bercerita tentang makanan kesukaan	Anak dapat menirukan kata yang	Guru, Anak, Gambar	Percaka pan								

			guru ucapkan											
		III. Kegiatan Inti (60 menit)												
	•Menujuk urutan benda untuk bilangan sampai 10. (K3.32)	•Menunjukkan kerang sesuai urutannya.	Anak menunjukk n urutan berhitung	Kerang,	Observasi									
	•Menujuk lambang bilangan 1-10. (K3.34)	•Mengambil angka sesuai perintah guru.	Anak dapat menyebutk an 1-10 secara benar	Guru, Anak	Penugasan									
	•Melukis dengan berbagai media. (MH.58)	•Menuliskan angka pada lembar LKA	Anak dapat mengenal pola bentuk angka	Pola angka	Observasi									
	•Menghubungkan/me masangkan lambang bilangan dg benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis). (K3.36)	• Mengisi mangkok dengan kerang angka yang ada pada mangkok.	Anak dapat membedakan angka 1-5 dan 6-10	Kerang, mangkok, angka	Penugasan									
	•	IV. Circle Time 2 (15 menit)												
		•Beres-beres alat main.												
		•Tanya Jawab kegiatan hari ini.												
		V. Istirahat (15 menit)												
		- Bermain bebas, Cuci												

		<u>Do'a Sebelum dan Sesudah Makan</u>																	
		Makan Bersama																	
		VI. Penutup (15 menit)																	
	*Bermain dengan berbagai alat perkusi sederhana. (MH.61)	* Menciptakan alat perkusi dengan botol diisi biji-bijian lalu bernyanyi bersama.	Anak dapat menggunakan alat main yang diciptakan anak sendiri	Anak, botol aqua, biji-bijian	Unjuk kerja														
		- Nyanyi, Do'a, Salam Penutup																	


Keterangan :

Jumlah Anak : 23 Anak

Jumlah Hadir : 23 Anak

Jumlah Tidak Hadir :

**Mengetahui,
Ka RA Al-Husna**



Parjimah, S.Pd. I
NIP. 196105071984032001

Guru Sentra (Peneliti)


(Sri Rejeki)

Yogyakarta, 28 Agustus 2014

Guru Kelas (Kolaborator)


(Sutarti)

LAMPIRAN 4

CONTOH

LEMBAR

KEGIATAN

ANAK

CONTOH
LKA KEGIATAN MENEBAHKAN ANGKA 1-5

Nama anak :Observer :
Kelas :Hari/Tanggal :

ANGKA	TEBALKAN	SKOR
1	1	
2	22	
3	333	
4	4444	
5	55555	

Keterangan :
Anak mendapat sekor 1 jika jawaban benar dan 0 jika jawaban salah.

Nama anak : Observer :
Kelas : Hari/Tanggal :


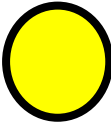

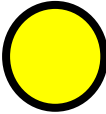
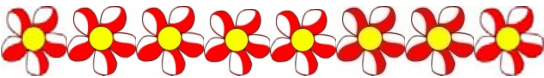
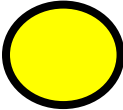

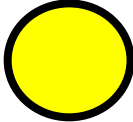

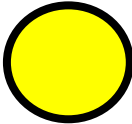
ANGKA	JAWABAN ANAK	SKOR
6	66666666	
7	77777777	
8	88888888 88888888	
9	99999999 99999999	
10	10101010 10101010	

Anak mendapat skor 1 jika jawaban benar dan 0 jika jawaban salah.

CONTOH
LKA KEGIATAN MENULISKAN ANGKA 6-10

Nama anak :
Kelas :

Observer :
Hari/Tanggal :

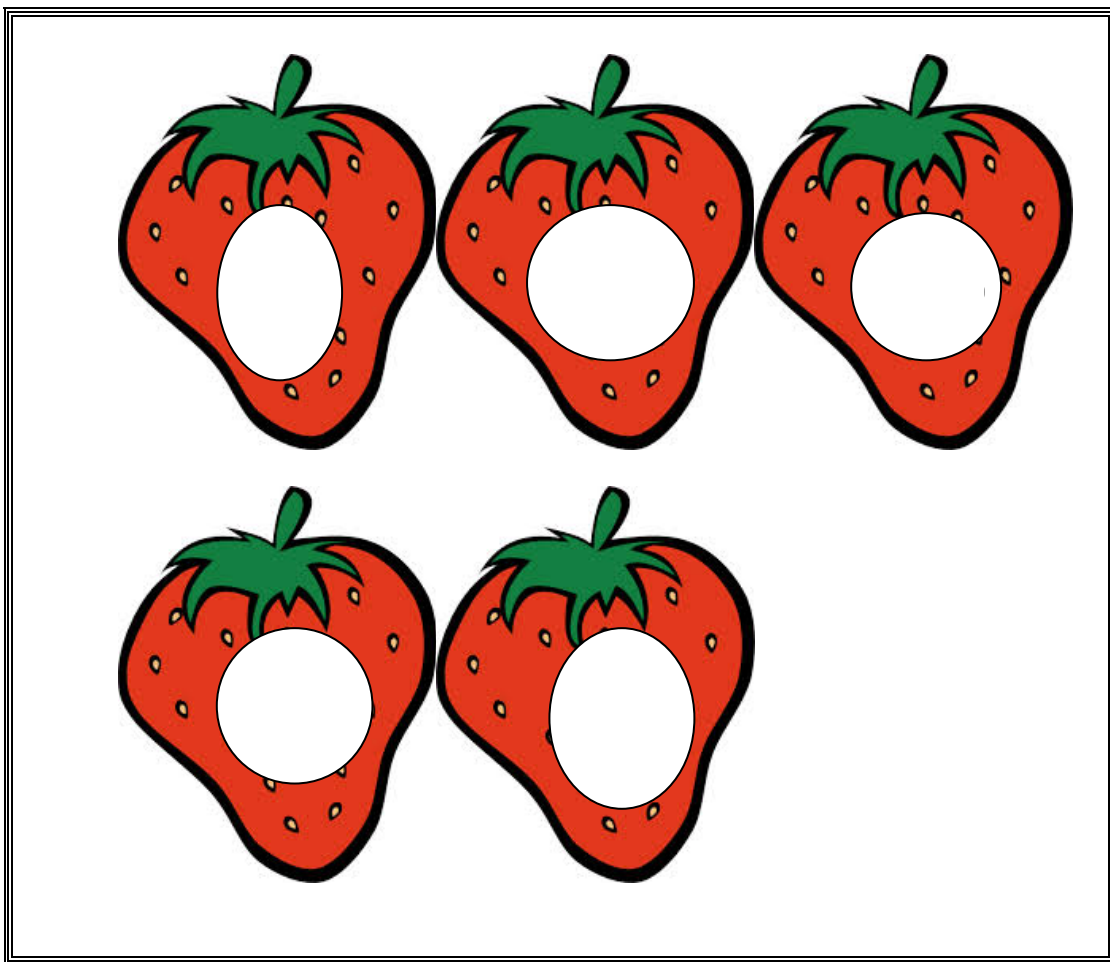
	
	
	
	
	

Keterangan :
Anak mendapat sekor 1 jika jawaban benar dan 0 jika jawaban salah

CONTOH
LKA KEGIATAN MENULISKAN ANGKA 1-5

Nama anak :
Kelas :

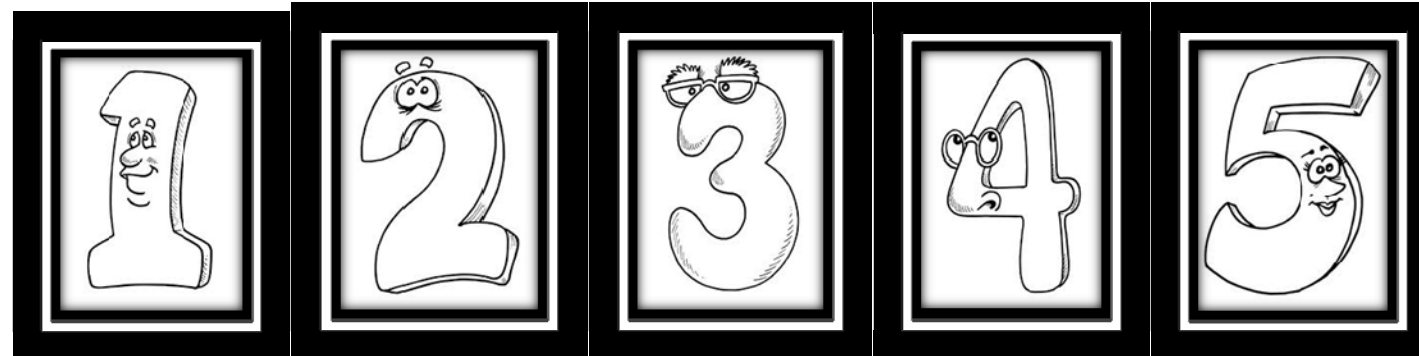
Observer :
Hari/Tanggal :



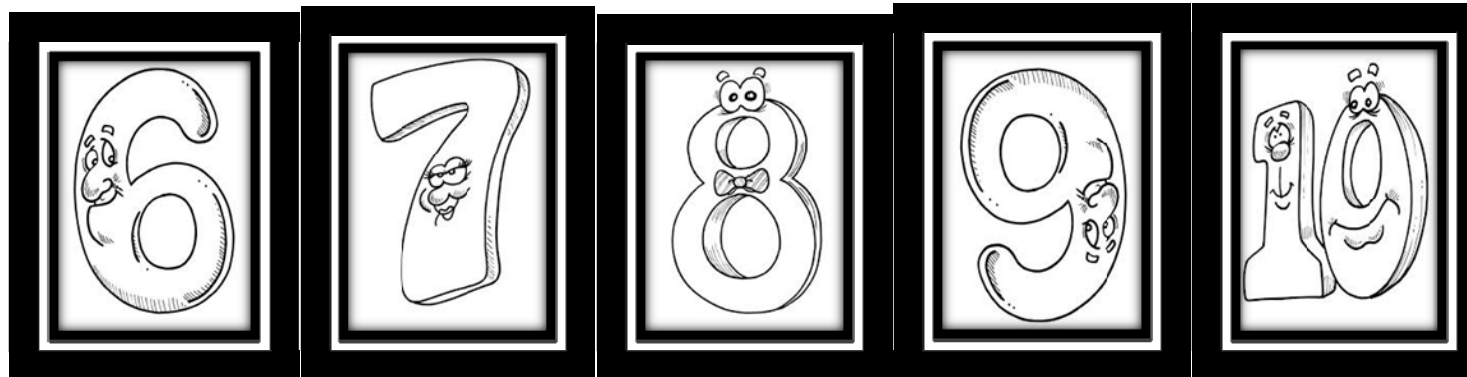
Keterangan :

Anak mendapat skor 1 jika jawaban benar dan 0 jika jawaban salah

Contoh Angka yang digunakan dalam mengenalkan angka 1-5



Contoh angka yang digunakan dalam mengenalkan angka 6-10



CONTOH
TES LISAN KEGIATAN MENGENAL ANGKA 1-5

Kelas _____ :
Hari/Tanggal _____ :

ANGKA	NO ANAK																							
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	
1																								
2																								
3																								
4																								
5																								

Keterangan : Anak mendapat sekor 1 jika jawaban benar dan 0 jika jawaban sala

CONTOH
TES LISAN KEGIATAN MENGENAL ANGKA 6-10

Kelas :

Hari/Tanggal :

ANGKA	NO ANAK																							
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	
6																								
7																								
8																								
9																								
10																								
Keterangan	:Anak mendapat sekor 1 jika jawaban benar dan 0 jika jawaban salah																							

LAMPIRAN 5

FOTO

KEGIATAN



Gambar 1. Anak-anak sedang melakukan permainan berhitung dengan menggunakan media alam batu putih



Gambar 4. Guru sedang menunjukkan anggota badan dengan jumlahnya.



Gambar 5. Guru sedang menunjukkan gambar tangan sesuai angkanya



Gambar 6. Guru sedang menunjukkan LKA yang akan diisi anak untuk belajar menulis angka



Gambar 7. Anak sedang mengerjakan LKA belajar menulis angka



Gambar 8. Anak sedang belajar berhitung dengan media kerang



Gambar 9. Anak sedang belajar mengenal angka 1-10



Gambar 10. Anak sedang menempelkan angka sesuai yang guru sebutkan



Gambar 11. Anak belajar berhitung dengan media batu hitam



Gambar 12. Anak belajar menebalkan angka 1-10



Gambar 11. Biji kacang bengkok yang digunakan untuk berhitung oleh anak.



Gambar 12. Biji palem yang digunakan untuk media penelitian



Gambar 13. Biji sawo kecil yang digunakan untuk bahan penelitian



Gambar 14. Biji yang digunakan untuk penelitian



Gambar 16. Gambar daun yang digunakan anak untuk belajar berhitung



Gambar 17. Gambar batu sungai yang digunakan anak untuk berhitung



Gambar 18. Gambar kerang laut yang digunakan untuk penelitian



Gambar 19. Gambar kerang laut bentuk bulat yang digunakan untuk penelitian



Gambar 20. Bentuk kerang lain yang digunakan untuk penelitian.